別冊宝島366

このゲームがすごい！'98

プレイステーション編

'97年発売全493タイトル！
プレイステーションソフト
完全カタログ

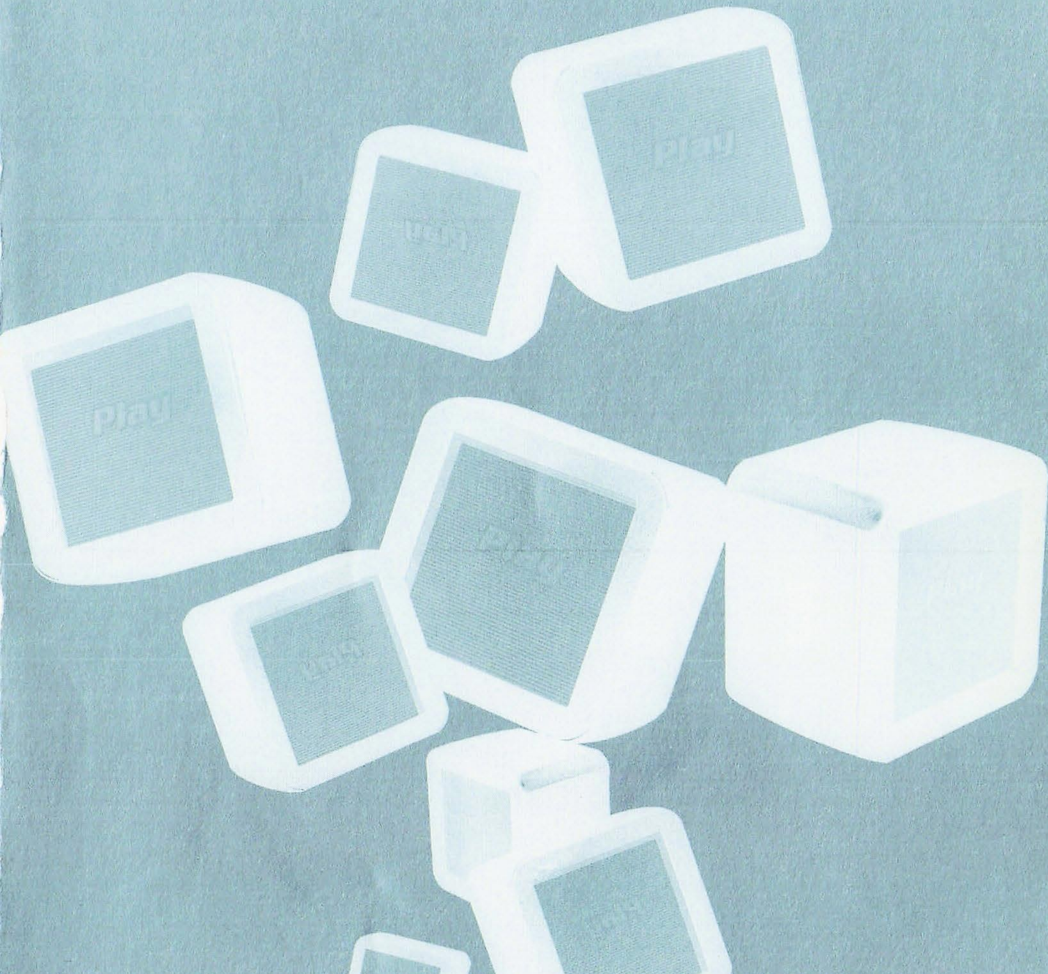


PSベストはコレだ!!
ゲームライターが本音で選んだ
オレ様ベストゲーム発表!!

ジャンル無用！
怖・暴・麗・楽・愛・倣・究
テーマ別おすすめゲームガイド

INTERVIEW ピエール瀧
僕のナンバーワン

別冊宝島 366
このゲームがすごい！'98
プレイステーション編
宝島社


Play
Play

PSのヘンなゲーム大全

ゲームVOW

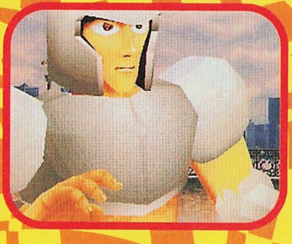
カラーページは本の顔！ というわけで、幾多のプレイステーション用ゲームの中から名場面を厳選！ でも厳選したらどういうわけかこんな案配！ ヘンなシーン、ヘンなキャラ、そしてヘンな世界観！ そんな「ヘン」をまとめてご紹介！ 名づけて「ゲームVOW」！ すこぶる安直！ しかもこの文、体言止め多すぎ！

あ、それロン。

麻雀ステーション麻神
(サンソフト)







▲麻雀なのにポリゴン。しかも野外で。スゴみながら牌を切るお侍さんもちょっとどうかと思うが、甲冑で麻雀はちょっとやりづらくないか。いや、ないならいいです。

ゲーム VOW

このシーンがヘン。

ゲーム中に地雷のように埋まっているミョーな場面を集めてみました。まあ中にはネラってるのもありますが。

叫ぶひと。

厄痛
（アイディアファクトリー）









◀叫んでます。ついでに回ってもいるようです。どちらかひとつにした方がいいと思いますが、余計なお世話ですね。



▶ちなみにこういうパターンもあります。左から順番に「あ」が崩壊していってます。

恥辱プレイですか？

ウェディングピーチ ドキドキお色直し（ケイエスエス）



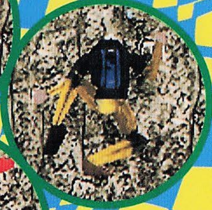




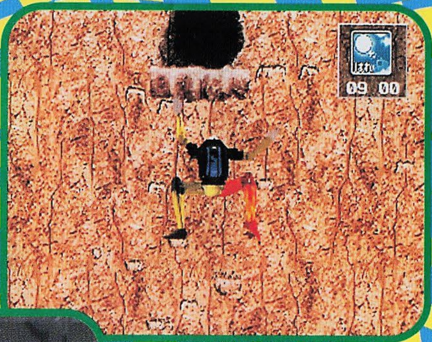
▲いたいけな少女に体操服を着せて、そのまま街を歩かせます。よいものですね。念のために言うとこのソフトはこういうゲームじゃありません。「こういうこともできる」というだけです。それで充分ですけど。

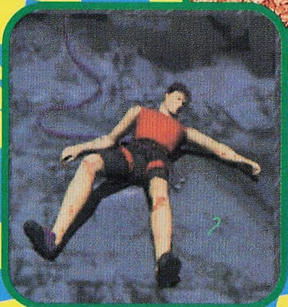
そこに山があるから。











▶落ちました。誰のせいですか。

▲ロッククライミングのゲームですが、メインの画面はだいたいこんな調子です。両手両足を動かしてひたすら登ります。判断ミスは死を招きます。笑っちゃいけません。

ロッククライミング 未踏峰への挑戦（ウイネット）

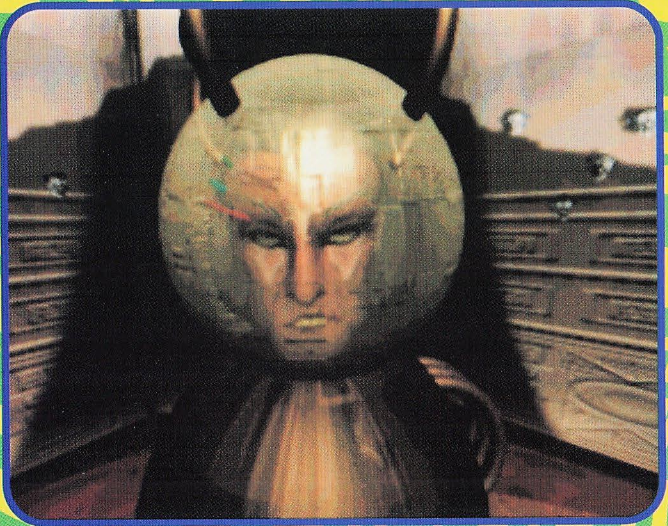
ゲーム VOW

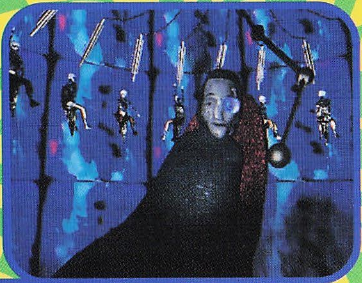
このキャラがヘン。

キャラが立っているゲームはよいものです。なかには立ちすぎてるものもありますが、立ちすぎるほどに立つのはさらによいものですよ。

← クイズなのに。

謎王
（バンダイビジュアル）







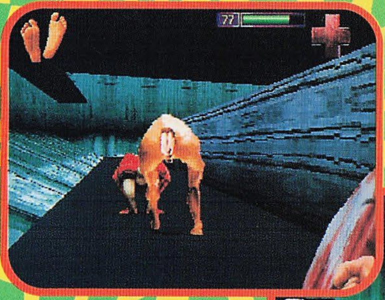
▲クイズゲームの登場人物です。うそじゃないです。このヒトたちが問題を差し上げます。このゲームはクイズなのにものすごく大仰でおすすめです。どうでもいいが二番目のヒトは上岡龍太郎に似ている。

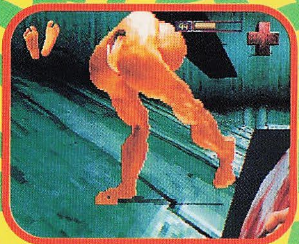


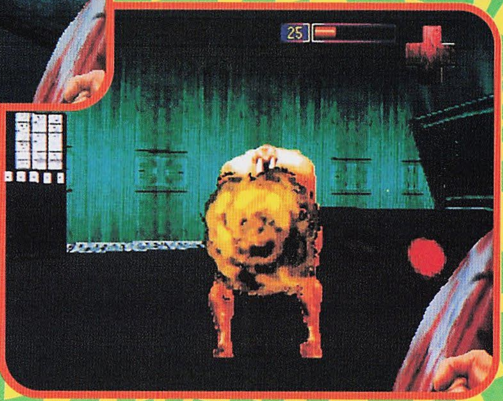
▶一応クイズであることを証明しておきます。

おならぷう。

PO'ed
（ココナッツジャパンエンターテイメント）







▼尻を出して歩いているだけでも失敬なのに、その上こんなことをするとは。宇宙にはまだまだ我々の知らない失敬があるのだなあ。

傷つきやすい青春。

情熱★熱血アスリーツ
（アスミック）









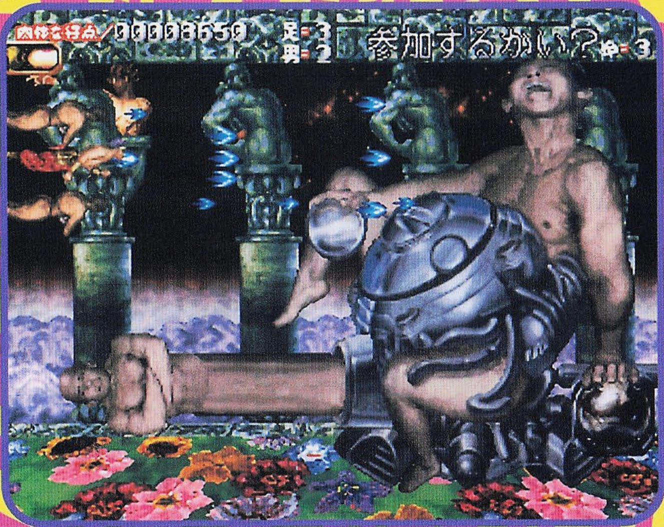
▼選手をなだめすかして一流アスリートにするゲームですが、なんかヒトコト言うたびに態度が変わります。困りますね。でもこういう人はよくいます。つけ上がり↓ゆううつ↓グレた↓やる気なし。ごめん俺のことだ。

ゲーム VOW

この……とにかくヘン！

はい、ここではその他のヘンなものをご紹介しましょうね。もういいですか？
まあそう言わずに。がまんしているのはあなただけではありません。

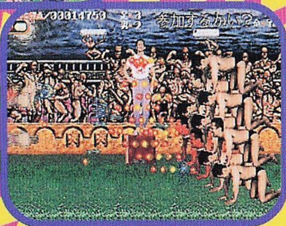
ラブミーテンダー。





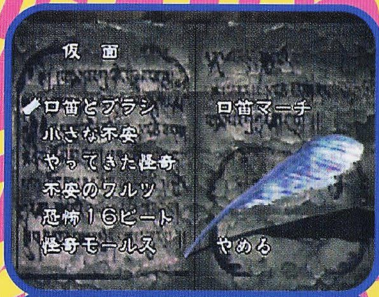
超兄貴〜究極無敵銀河最強男〜
（メサイヤ）

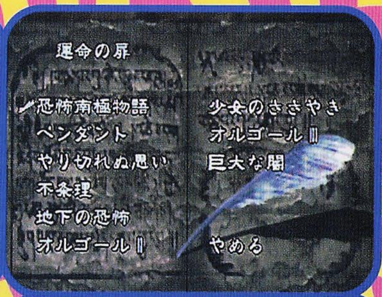
▲定番を入れてしまいました。卑怯かもしれません。でも入れずにはおけなかったのです。入れる前にはゆっくりほぐして。入れた後に放尿しておくと淋病予防になります。

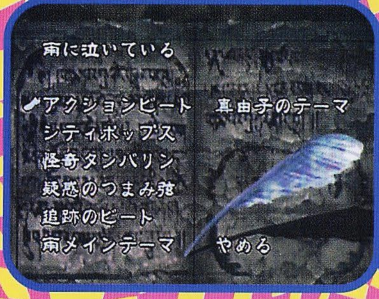


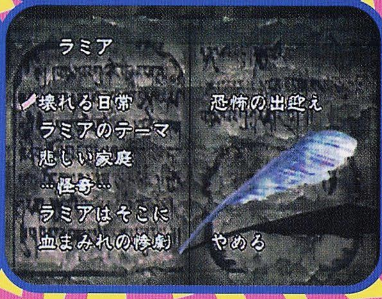


名曲アルバム。







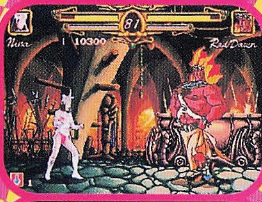


黒ノ十三
（トンキンハウス）

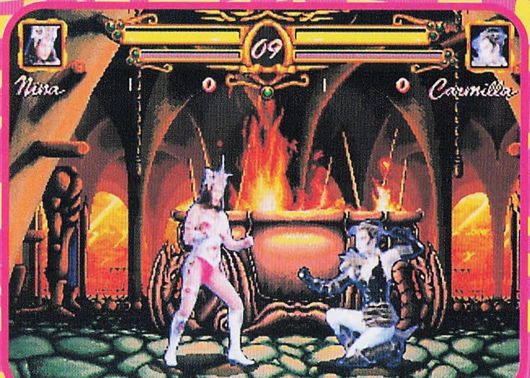
▲これはサウンドノベルなんですが、ＢＧＭに全部タイトルがついてるわけですね。よく読むとそこはかとない味わいがあります。個人的には「口笛マーチ」が好きです。行進曲。でも口笛。ひゅるる〜。

ふともも合戦。









ツインゴッデス
（ポリグラム）

▲これもこの世界では定番、というか伝説になっているソフトですね。対戦格闘です。実写のおねえさんとアニメが戦います。なんか深夜のローカル局でやってそうです。「女闘美」を好きな人にはおすすめだろう（←レビュー風）。

やらなくても死にはしません。

特撰カルトソフトカタログ

まあ「カルト」というのも今どきどうかと思いますが、プレイしていてなんだかむずがゆ〜い気分にひたれるソフトをご紹介します。いやがらせではありません。

NOT TREASURE HUNTER

アクティアート



ブルーのスーツを着たかっこいいお兄さんが、そのスーツのまま洞窟探検に出かけます。57種類ものエンディングがありますが、ほんのささいな行動でもシナリオ分岐に影響するので油断できません。でもなにより気になるのはそのスーツです。



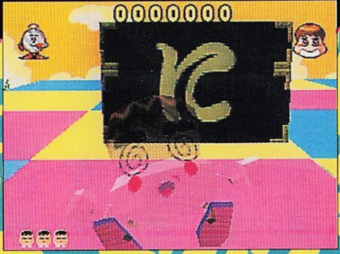
▲巨大グモと戦ってます。でもスーツ姿です。

トンズラくん

SOLAN



顔だけの少年トンズラくんが、顔だけの少女トンズラちゃんに会いにいくアクションゲームです。ネラって作ってるわけですが、それにしてもこのキャラ。なんかこういう病気なのでしょうか。そんなわけありませんね。失言でした、ごめんなさい。



▲たまにいるよね、こういうひと。いやいない。

信長秘録　下天の夢

アテナ



本能寺に散った織田信長が、武将人生を一からやりなおすノベル型アドベンチャーです。信長の波乱の生涯を、ダイナミックかつ暑苦しいビジュアルで綴っていきます。でも過去を悔やんで人生をやりなおす信長というのはちょっとヤですね。



▲たまにいるよね、こういうひと。いるかも。

矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!
日本クラリービジネス



これはゲームではありません。データベースです。日本一UFOな男・矢追さんのライフワークが集大成されてます。例の火星の人面石なんかもバッチリです。これさえあれば鼻から機械を埋め込まれても、内臓や性器をえぐり取られても平気ですね。


▲口元がセクシーと評判の人面石さん。

GUNDAM 0079
バンダイ



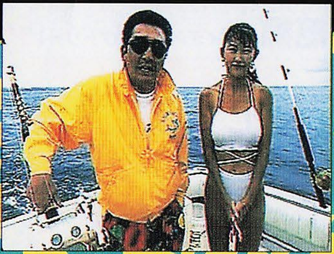
みんなが大好きなガンダムです。ただし、実写です。おなじみのあのキャラを、よくわからないガイジンさんが演じています。しかもゲームはムービーアドベンチャーで、操作をしくじると最初からやりなおしです。見事な映像を何度も観られてよいですね。


▲ガイジンさんのコスプレ大会として楽しめます。

松方弘樹のワールドフィッシング
ビーピーエス



世界を釣る男、松方アニキの釣りゲームです。この作品のキモは、大量に投入されている松方アニキのムービー。男のフェロモン出しまくり、釣りばかりでなく男の生き様も学べます。もちろん、その筋のヒトにもたまらないものがあるでしょう。どの筋だ。

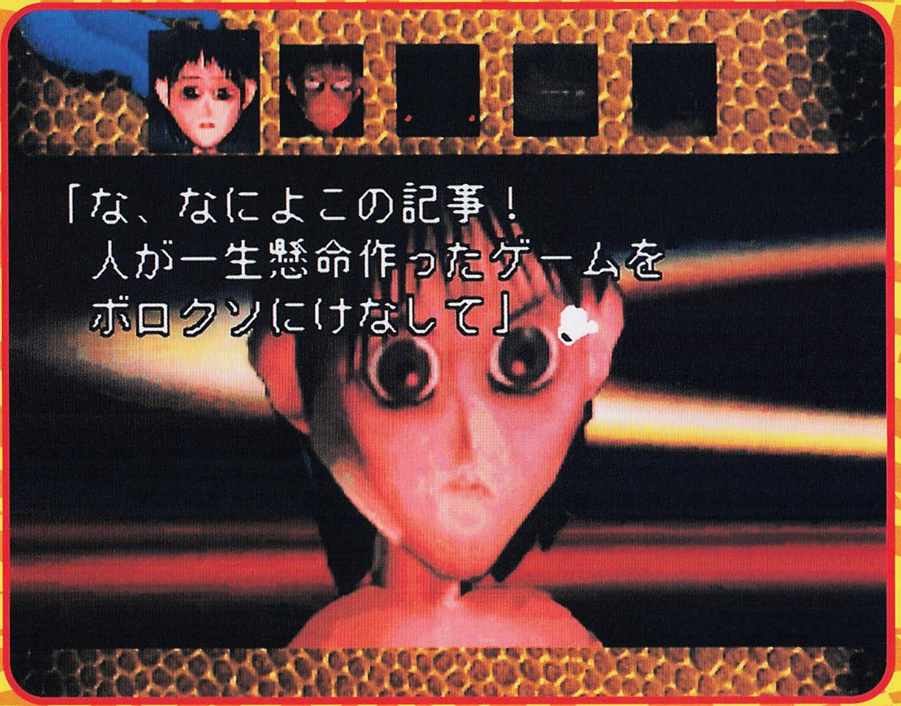

▲となりのお姉さん、きっと濡れてます。

パネルクイズ　アタック25
富士通パソコンシステムズ



あの長寿クイズ番組をパラノイアックなまでに忠実に再現したソフト。司会の児玉清氏の「アタック、チャンスッ！」「パリッ挑戦っ権っかくとくっ！(ゲームではパリじゃないけど)」などのシャウトもムービー入りでバッチリ。児玉フェチはぜひ。何だそれ。


▲アタックチャンス！コダマの拳がうなる！



厄痛（アイディアファクトリー）

↑いえ、そういうつもりでは。



INTERVIEW

電気グルーヴ

ピエール瀧



僕のナンバーワンはナムコなんです

取材・文 山本圭三

九八年早々、プレイステーション用ソフト『グルーヴ地獄V』をリリースした電気グルーヴ。このゲームのディレクションを担当し、メンバーのなかでもいちばんのゲーム好きで、なんと『ドラゴンクエスト』をやりたいがために学校を辞めてしまった!?という過去を持つピエール瀧氏にプレイステーションのハード、ソフト両面にわたる話を聞いた。

PROFILE

1967年静岡生まれ。高校時代に石野卓球と出会い電気グルーヴの母体となる人生を結成。人生解散後の'89年に電気グルーヴを結成。'91年メジャー・デビュー。昨年発売されたシングル『シャングリラ』が大ヒット。最新アルバムは『A』。また最新ライヴビデオ『野球ディスコ』では映像制作にも携わる等多彩な面を見せている。『ポンキッキーズ』(フジテレビ系)にも出演し、チビッコファンも多い。

『ドラクエ』をやりたくて学校を中退!?

―まずは瀧さんのゲーム遍歴からお話を伺いたいのですが。

瀧　いちばん最初は『ポン』[※1]っていうテニスゲームみたいなやつで、ボールを打ち返すだけなんだけど、デパートの屋上でやったの憶えてるよ。

―それは何歳頃の話ですか?

瀧　え〜と、たしか小学校三年か四年だったと思う。当時歯医者に通ってて、わざわざ市街地の歯医者さんへバスで通ってたのね。学校遅刻してまで(笑)。で、その帰りに新静岡センターっていうバスのターミナルがあるデパートの屋上へ遊びに行ったんですよ。そこに今までに見たこともないゲームがあって、それが『ポン』だったんだけど、何なんだこれは!って衝撃を受けたのを憶えてる。その頃のアーケードって、モグラたたきとかクレーンでラムネ菓子を取るやつとかしかなかったでしょ。だからモニター画面でゲームをやることがすごい不思議だった。

―高校を卒業して上京するんですよね。その頃に遊んでいたゲームは何でしたか?

瀧　時間はあるけど金はないって状態だったから、ゲーセン行くより家でファミコンやるほうが多かったな。ちょうど『ドラゴンクエスト』[※2]が出た時期でロールプレイングにハマってたな。学校辞めちゃうくらいね(笑)。あと友達と『ファミリースタジアム』[※3]はよくやったね。チームは阪神。この頃の阪神はバース、掛布、岡田がいて強かったよ(笑)。

PSで通信対戦ができたら絶対やってみたい

―九四年末にプレイステーション(以下PS)とセガサターン(以下SS)が相次いで発売されるんですが、どちらに軍配が上がりましたか?

瀧　う〜ん、発売当初[※4]って、ソフトでいうとPSは『リッジレーサー』、SSは『バーチャファイター』[※5]って感じだったじゃないですか。当時はやっぱ『バーチャファイター』のシステムがすごく新しくて本当にケンカをやってる気がして。格闘ものが好きな自分としては、やっぱSSで遊ぶほうが多かったな。

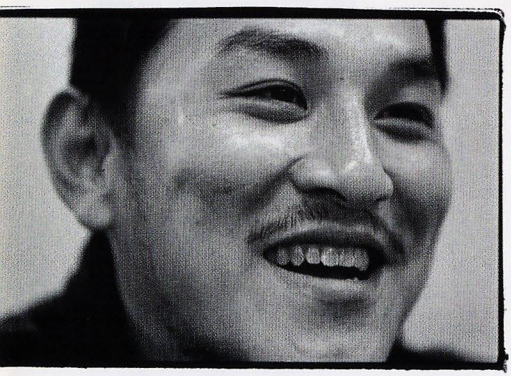
でもコントローラ[※6]に関してはPSの勝ち。あれはカッコイイもんね。NINTENDO64のコントローラもいいけど。それに比べてSSのしょぼいこと(笑)。もうちょっとなんとかならなかったのかな。

―PSに意見というか希望みた





コントローラのボタンの配置を意識してデザインされた「ジタク」画面。クソゲーをこなして集めた「音ネタ」をここでいろいろと加工できる。ディレイやリバーブなど10種類あるエフェクトで音をいじくったりエディットで組み立てたり。さらに演奏データを保存してメモリーカードにコピーすることもできる。



いなものってあります？

瀧　それにしても値段が下がりすぎだっつーの(笑)。最初はたしか四万円[※7]近くしたでしょ。今だったら二台買えるもん、ふざけすぎ！ ま、それはおいといて、PSで通信ゲームができたらもっといいと思いますよ。PS本体にモデムをつなげるようにして、電話回線[※8]を使ってネットワーク上で対戦とかしたいよね。野球の対戦ものとかで全然知らないヤツと対戦できたら俺、絶対やるもん。あと、携帯用のPSがあったらいいよね。ラップトップ型とかあったら欲しいな。それにモデムがついてたら言うことなし。まあ、すぐに実現はしないだろうけど。とりあえずこれだけ普及したんだから、せめて赤とか黄色とか緑とか色のついたPSがあってもいいとは思う(笑)。

PSのコントローラを生かして直感で楽しむ

——そのPS用ソフトとして『グルーヴ地獄V』を作られたわけですけど、何か意識したことってあります？

瀧　PSってさっきも言ったけど、コントローラの形がいいからそれを生かしたものを作ろうというのはあったな。このゲームのメインは音を組み合わせるミュージックエディタなんだけど、ここの画面に関しては、コントローラのボタンの配置になるべく近いレイアウトにして、画面を見ながらコントローラを持って直感的に遊べるようにしたつもりなんだけどね。

あと、PSだとローディングに時間を取られるでしょ。あれってラーメン屋に行ってすごく待たされるような感覚に近くて、無駄だと思うのね。だからそこはできる限り少なくした。シラケないようにいちおう、ローディングの画面にも気は遣っている。あと、これはPSだからってことじゃないんだけど、必要以上な演出は避けたかな。たとえばロールプレイングの呪文とかって一回目は驚くんだけど、後は苦痛でしかないような演出でしょ。そういうのはやめた。

赤とか黄色とか緑とかのプレイステーションがあってもいいと思う(笑)。

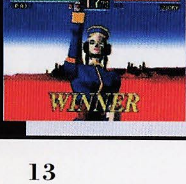
※1 **『ポン』**
いまから二十年以上も前にアメリカで誕生した世界初のテレビゲーム。ちなみにこの『ポン』の家庭用ゲーム機で「TV・テニス」というものもあった。

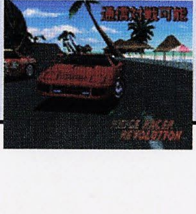
※2 **『ドラゴンクエスト』**
八六年に登場したテレビゲームによるRPGの元祖。半年後にリリースされた『II』で大ブレイクした。『IV』まではファミコン（以下FC）、そして『V』『VI』はスーパーファミコン（以下SFC）用だったが『VII』はPS用ソフトとして開発されているという。

※3 **『ファミリースタジアム』**
こちらも八六年に登場。正式名称は『プロ野球ファミリースタジアム』。FCからNINTENDO64まで延々続いているロングランシリーズ。同じナムコのPS用野球ゲーム『ワールドスタジアムEX』はこの『ファミスタ』の流れを汲んでいる。

※4 **『リッジレーサー』**
九四年十二月発売。ナムコのレース・アーケードゲームからの完全移植にPS版オリジナルの要素も加えられた3Dカーレースゲーム。今なお根強い人気がある。

※5 **『バーチャファイター』**
九四年発売。セガの人気格闘アーケードゲームからの移植。このゲームやりたさにSSを購入した人も多かった？





『みんなのGOLF』は無駄な演出がなくていい

—九七年のPSでお気に入りのソフトをいくつか挙げてもらえますか。

瀧　まず、やっぱり『みんなのGOLF』かな。これって余計なものがないんだよね。どうでもいいムービーとかなくて、とにかく無駄な演出がないところが気に入ってる。CD-ROMのゲームなのにROMカセットみたくボタンをパンパン押して遊べるとこがいい。シンプルで好きだな。

—VSモードの敵は全員倒しましたか？

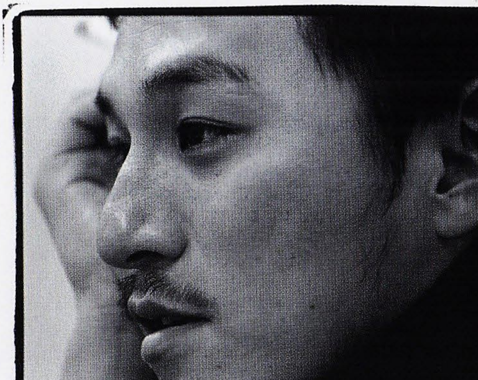
瀧　いや、自分じゃやってないんだけど、CD-ROMに全員倒したデータが入っているPSのデータブックみたいのが売ってて、それを買った。反則技だけど(笑)。

　あと『クラッシュ・バンディクー』はよかったな。自分の家では※9あまりやらなかったけど、レコーディングのときにスタジオでずーっと遊んでた。あーでもない、こーでもないってスタッフたちとワイワイやってたね。

　格闘ものだったらやっぱり『ソウルエッジ』がいちばん面白かったな。すごく世界観があって、音楽も素晴らしい。これはじっくり家でやり込んだね。

家では好きなゲームを心ゆくまでやる

—自分の家で遊ぶゲームと、スタジオみたいに外で遊ぶゲームは違いますか？



家とスタジオでは遊ぶゲームは違いますね。

瀧　やっぱり違う。スタジオとかでやるのはわりと大人数で遊べるほうがいいよね。自分の家で遊ぶやつは本当に自分が好きなのを心ゆくまでやる。『ワールドスタジアムEX』とかがそうなんだけど、これはコンピュータ相手に百三十試合延々とやってた(笑)。ちなみにチームはオリックス。

　あと『タイムクライシス』みたいにガンコン使うのも家だな。『タイムクライシス』はアーケード版だとペダルがついてるんだけど、その代わりとして、2コンのほうにジョイスティックがついたコントローラをさして、それを足元に置いて足を使ってやってたよ。

—けっこう本格的ですね。レースものとかはやらないんですか？

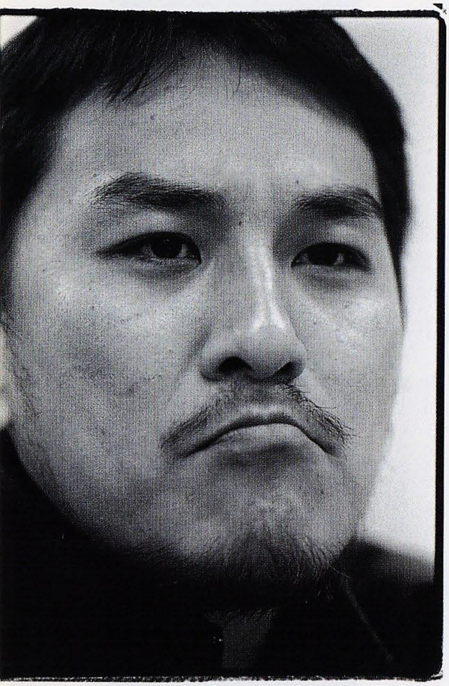
瀧　レースものだと何かな、『レイジレーサー』はわりとよかった。最近のタイトルだと『グランツーリスモ』かな。これはチューニングとレースの両方が楽しめてけっ







『グルーブ地獄V』のグラフィックはすべてフレイム・グラフィックスの田中秀幸氏が担当。



ナムコは信頼してる。マジで。

こう長く遊べそう。まだやり込んでないけど、手応えはOKだね。

僕のナンバーワンはナムコなんです

―『ソウルエッジ』『タイムクライシス』『ワールドスタジアム』とナムコものが多いですね。

瀧　うん。俺の中ではナムコがナンバーワンだから。ナムコは信頼してるよ、マジで。あと、ナムコのゲームって飽きちゃっても、しばらく経ってから遊べるのが多いんだよ。

―それは言えますね。『ナムコミュージアム』はどうですか?

瀧　昔のタイトルだからやり込むことはないけど、自分で持っていたいってのはあるよね。『ナムコ※10ミュージアムアンコール』ってボックスセットが出たでしょ。専用のメモリーカードが入れられるんだけど、ああいうのは物欲をくすぐられるな。

―パッケージとして?

瀧　そう。あと、自分のゲームの歴史を刻んでおけるようでいいんだよね(笑)。データベースとして。

ゲームは「遊園地」より「遊び道具」だと思う

―『グルーヴ地獄V』ではどういうゲームを目指したのですか?

瀧　テレビゲームの遊び方ってふたつあると思うのね。ひとつは遊園地へ行ってジェットコースターに乗るような、遊園地という場所で遊ぶっていう場合と、もうひとつは道具っていうかオモチャを与えられて遊ぶ場合。遊び道具がバットとボールだったら、当然野球をするんだけど、人数が足りなかったらバットとボールでゴルフをやるというような自分なりの工夫が生まれる。『ファイナルファンタジー』とかって遊園地系のゲームだと思うのね。あれは、みんな遊園地へ遊びに行く感覚でやっていると思う。それはそれでいいんだけど。それに対して『テトリス』みたいに、遊んでいるうちに金を賭けてみた

※6 純正のコントローラのほかにもサードメーカーから各種のコントローラが発売されている。

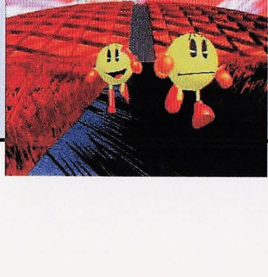
※7 九四年十二月発売当時の定価は三万九八〇〇円。現在は仕様の違いで価格が異なるが、デュアルショック同梱のSCPH-7000の定価は一万八〇〇〇円(税抜。九八年一月現在)。

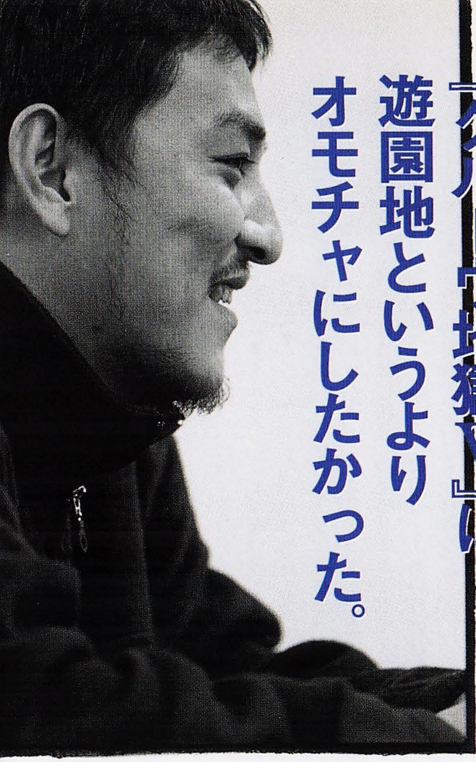
※8 電話回線を使って通信対戦をする機能はまだない。『リッジレーサーレボリューション』などで通信対戦ができるが、これは二台のPS本体を直接ケーブルでつないで行なうもの。

※9 最新アルバムの『A』のレコーディング中のこと。レコーディングは九六年の暮れから九七年の三月にかけて行なわれた。ちなみにこの『A』のリミックスアルバムが九八年三月一日にリリースされる。

※10 ナムコのゲームは『パックマン』や『ゼビウス』をはじめとして八〇年代以降のアーケード、テレビゲームシーンを賑わしつづけている。歴代の「名作」がコレクションできる『ナムコミュージアム』シリーズはナムコファンの必携アイテム。

※11 音を遊ぶゲームということでは九六年十二月に発売された『DEPTH』が話題となった。テクノ王国ドイツではDJがクラブのプレイにも使ったらしい。





『グルーヴ地獄V』は遊園地というよりオモチャにしたかった。

り、ハンディをつけてやってみたりとかって、自分たちだけのマイナールールが生まれるようなゲームがあるじゃないですか。それが遊び道具としてのゲーム。

　僕はテレビゲームって道具のほうだと思うから、そういった意味で『グルーヴ地獄V』は遊園地というよりはオモチャにしたかった。コントローラと画面を使ったオモチャでいいと。ミニゲームのくだらなさのほうばかり注目されがちなんだけど、基本はミュージックエディタの部分だから、完成形というのもないしエンディング画面もない。ミニゲームで音ネタをすべて集めてからが真骨頂なのね。そこでどうやって音を構成していくか。※11 音を道具としていじくりまわす行為がいちばん楽しい遊び方だと思う。あと『グルーヴ地獄V』を買ってくれた人が、僕らの考えもしなかった度肝を抜くような遊び方を発見してくれたらすごくうれしい。

——なるほど。あくまで道具として遊び方を考えてほしいと。

瀧　そういうことです。

——今後もゲームを作る予定はありますか?

瀧　今回初めて実際にゲーム作ってみて、すごく大変だったんだけど、ゲームをやるのと同じかそれ以上に楽しかったから、もし『グルーヴ地獄V』を気に入ってくれて、こいつにもっと作らせたいという物好きな人がいたら、またぜひやってみたいね(笑)。



『グルーヴ地獄V』のミニゲーム「バイトジゴク」は感動するほどのくだらなさ。ピエール瀧氏ならではのクソゲー。

グルーヴ地獄V

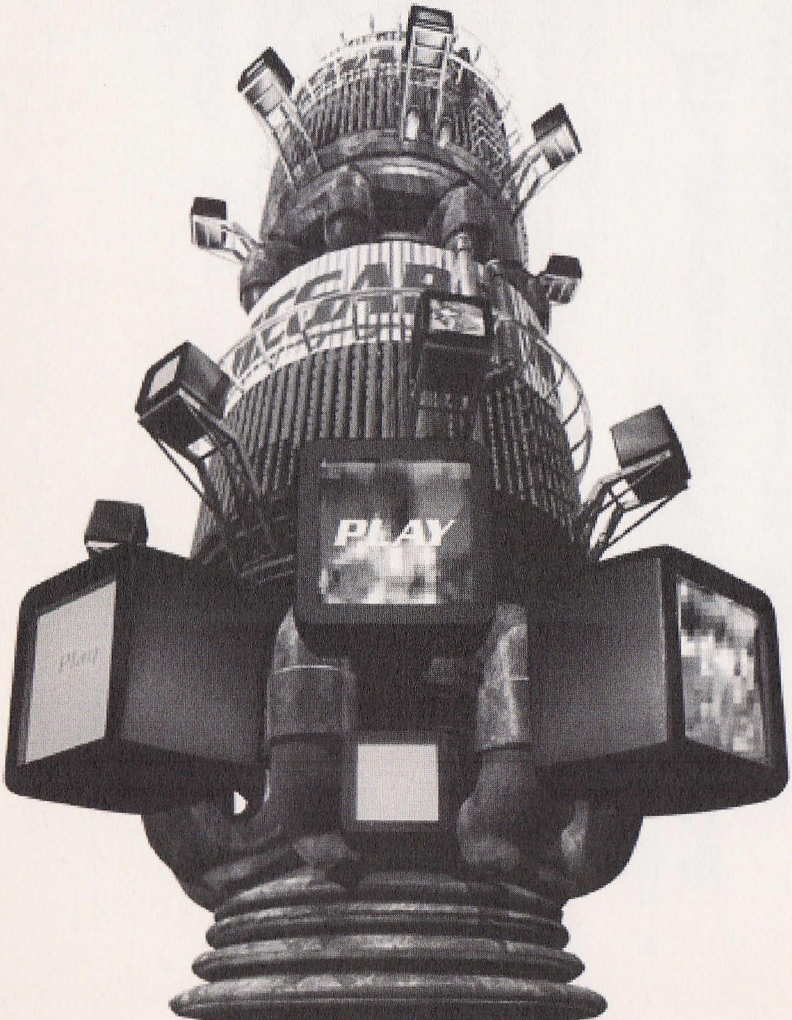
電気グルーヴがプロデュースしたゲームソフト。このゲームのメインは、高性能ミュージックエディタを駆使して音遊びすることなのだが、音ネタはミニゲーム「バイトジゴク」でお金を貯めて、さらにガチャガチャ(当然ハズレも有り)をやらないと貰うことができない。音ネタを全部集めるには相当な時間と根気を要する。が、音ネタを全部集めた者だけが楽しめる特典もあるらしい。ミニゲームのくだらなさと音へのこだわりは、さすが電気グルーヴといったところ。ゲーム全体のディレクションはピエール瀧が担当。肝心の音ネタは石野卓球と砂原良徳が担当している。



●ジャンル：クソゲー●ソニー・ミュージックエンタテインメント●ＭＣ容量2●プレイ人数１●¥5,040●98年1月8日発売

このゲームがすごい！'98

プレイステーション編



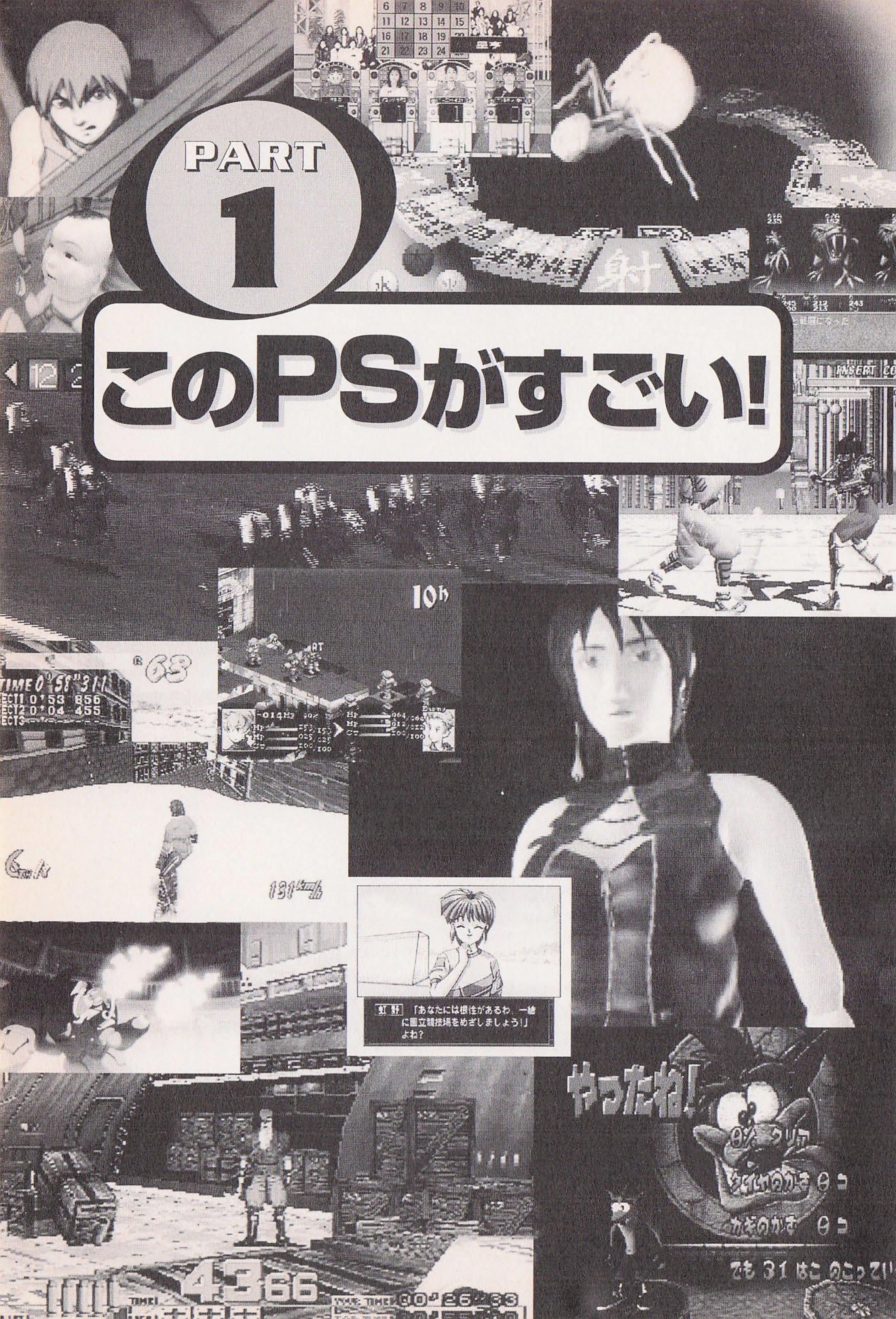
PART2 プレイステーションソフト完全カタログ

'97年発売全493タイトル！

表紙デザイン＆3DCG＝松 昭教＋樋口陽介（インヘリット・ヴィジュアルス）
口絵＋本文デザイン＝森本睦美（ライト・プレイス）・塚越 勇（遊デザイン室）
本文写真＝石川 徹・大西 基・山田崇博
本文イラストレーション＝ワタナベ・コウ
編集協力＝㈱ワークハウス・㈱ヘッドルーム・㈲ECRIPS・高田タクヤ・小原 亮

PART 1

このPSがすごい!





ゲームライターが本音で選んだ

オレ様ベストゲーム発表!!

数多くのタイトルが発売された97年
"買い"のPSソフトはどれだ!?

取材・構成　磯貝哲男

プレイステーションが国内、一千万台を突破！　毎月、発売されるソフトもまるで洪水のような〝怒涛の物量〟で押し寄せてくる！　チェックしておくべき「面白いソフト」も、ほんの少し目を離しているだけで、どんどん累積してしまう！

――九七年度はそんな一年間だったはず。昨年ボケ〜っとしてた人は、PSで何がおきていたのか、全然わかんなくなっている方も多いのでは？　速学＆復習に打ってつけの座談会を開催したんで心して読まれたし！

――本日はクリスマス・イブですね。こんな夜に男だけの座談会を開催しちゃってゴメンナサイ（笑）。

玉利　クリスマスで思い出したんですけど、『チョコボの不思議なダンジョン』の駅張り広告のコピーってみんな読んだ？　ボクの心の琴線には見事に触れましたよ。

藤井　へぇ〜、見事に触れるくらい素晴らしいコピーだったんだ。

玉利　かなり感動ものでした。

藤井　どんなコピーだったの？

玉利　……〝これでクリスマスが台なしだ！〟……デス（笑）。

高橋　そ、それは素晴らしい（笑）。元から台なしの人は、クリスマスのダメな一日を〝チョコボ〟のせいにしてしまえる（笑）。

玉利　見た瞬間、背筋が震え、その場に立ち尽くしてしまいました。

――九七年度の「オレ様ベスト広告」ですね（笑）。え〜、それはさておき、お一人ずつ九七年度の「PSソフト・オレ様ベスト1」を発表していただきたいと思います。

皆さん、プレイステーション系のゲームソフトを中心に執筆されているゲームライターさんですから、知りすぎてるせいで選択が難しいかもしれませんが。

上野　ボクはすでに『**ファイナルファンタジーVII**』で決定してます。発売された一月末からオレのなかではずっと一位。やっぱ楽しいな〜、あれだけ入れ込んでもらえるとほんと楽しいなー。安心して人にすすめられる親切なゲームだよ〜。

――どんな点がいい？

上野　たっぷり遊べるんです！

玉利　戦闘が長いだけですよ。

上野　グラフィックもすごい！

高橋　すごいけど、ウザい。

97年PSソフト オレ様BEST3



●RPG●スクウェア
●¥6,800

1 『ファイナルファンタジーVII』

オレにいわせりゃ『FFVII』は“泣き笑い劇場”なんです！　勧善懲悪の時代劇と同じでちゃんと泣かしてくれるから気持ちイイ！

2 『グランツーリスモ』

●カードライブシミュレーション
●SCE●¥5,800

3 『フロントミッション・オルタナティヴ』

●リアルタイムシミュレーションRPG●スクウェア●¥5,800



職場で孤立しても『FFVII』が好き
上野高一
うえの　たかかず

オレ様がすすめる〝穴〟はコレ!! 『グランツーリスモ』



●カードライブ・シミュレーション
●SCE●¥5,800

車の動きが全部リアルに再現されてるんですよ。車ごとにハンドルの重さが異なるのはもちろんのこと、スプリングの強さも違う。だから簡単には慣れることができない。最初は他の車にガツンガツンぶつけてばかりで、ひとりで『デストラクション・ダービー』をやってるような状態でした（笑）。運転してる感覚・車を乗り慣れてゆく感覚が非常によく再現されてます。車重移動やドリフト感も抜群です。この前自動車を買ったばかりのボクのような“にわかカーマニア”にとっちゃ、車の改造ができるのもうれしいです。所詮、“にわか”じゃ、自分が乗ってる車を速くしたいなと思っても無理ですしね。コロナ、セリカ、カローラとかの普通の乗用車を100種くらい選べます。『体験乗車カタログ』として利用するのがおすすめ。車を買った後にこのゲームを買って、「しまった！　こっちの車のほうがよかったよ〜」と悔やむ人もいるみたいですよ……ボクのことです（涙）。（上野）

――なんか横から〝妨害電波〟がバシバシ飛んできますね～（笑）。

上野　『ＦＦⅦ』ファンって、このメンバーじゃボクだけなんですよ。オレはゲームしてわりと泣くほうだけど、しっかり泣かせてもらったな～。○○○○が死ぬシーンは悲しかったですよ……（嗚咽）。

藤井　小説や映画の延長としてゲームを捉える人にとっては、すごくいいゲームでしょうね。

上野　マテリアの装備システムもアイテム集めも、面白い。

高橋　でも〝これで泣け！〟と〝勧善懲悪！〟がセットの人形劇を見せられてもオレは困りますね～。

上野　そこがいい！　『ＦＦⅦ』はまさに泣き笑い劇場。お涙頂戴の〝浪花節ゲー〟なんです。

――へっ？　『ＦＦⅦ』って『ブレードランナー』と『エヴァンゲリオン』をミックスさせた作品という説が大方だったような……。

高橋　実際『ＦＦⅦ』は〝どさまわりの大衆演劇〟に似てますよ。観客としてのプレイヤーの〝泣きたい願望〟をあからさまにかなえようとするし、鼻につくよな～（怒）。

上野　でも、そこにハマって泣くのってほんと気持ちイイ！　「そんなので泣くな」とオフィスでボクを叱る人もいますけど……。

藤井　『ＦＦⅦ』は、良くも悪くも「総合芸術としての映画」に憧れているゲーム。物語もムービーも、「これを読め！　これを見ろ！」というスタイルが強い。ボクが好きなのは『ＭＹＳＴ』や『ＲＩＶＥＮ』。シナリオを詰め込みすぎてなくて〝世界〟だけを用意してくれてる「絵本風・絵画風」のゲーム。美しい映像は多いが、映画を目指してるゲームとは異なる。

――ゲームは生まれてまだ四分の一世紀の歴史しか持ってない後発メディアだから、既成の「隣接諸芸術」の影響が宿命的に色濃く出る傾向がありますね。

植竹　映画の影響を受けたゲームだと、『ときメモ』の虹野がヒロインの『**虹色の青春**』はハズせないソフトだったと思う。これをオレ様ベスト1にします。

玉利　ハズしたら天罰が下る作品ですよ。小島秀夫の手によるカット割りやシーンの映し方って……。

97年PSソフト オレ様BEST3



●アドベンチャー●コナミ
●¥4,800

1 ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1
『虹色の青春』

一本の青春ドラマとしてのデキがいいし、小島秀夫の映画的演出もいい。『ときメモ』を知らない人でもやってほしいゲームです！

2 **『アーマードコア』**

●アクション●フロム・ソフトウェア●¥5,800

3 **『あすか120％エクセレント』**

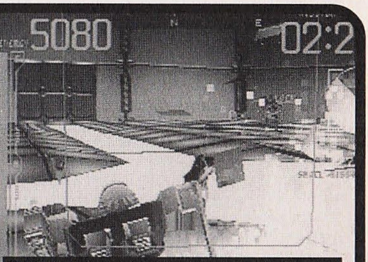
●格闘●ファミリーソフト
●¥5,800



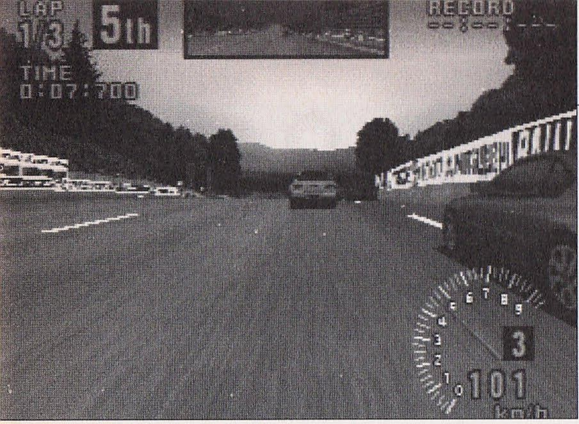
ソフトを持ち歩くゲーム伝道師
植竹貴史
うえたけ　たかし

オレ様がすすめる〝穴〟はコレ!!　『アーマードコア』

主人公は傭兵でして、ロボットを操ってミッションを攻略していきます。ミッションは仕事の依頼という形式。金しだいでどちらにでもつくという、傭兵の殺伐とした感じがよく出てますね。とある企業の依頼で奪回した建物を、また別の企業の依頼で奪回しに行ったりとかしますし。自分がどの依頼を受けるかで、その後の依頼の在り方が変わるんです。時間的に解決するミッションもあれば、しないものもある。自分で研究所のプラントを破壊して生物兵器を溢れ出させておきながら、その研究所へ救助にいくというケースもあります。そうやって金を稼いだら、機体づくりに励んで自分のロボットを強くする。足の型によって動きもかわるし、カラーリングやエンブレムも自分で作れるから、ほんとに自分だけの機体ってものを作れる。メーカーの公称だと、100億通りあるそうです。これは楽しい！　ボクは現在、このソフトを常に持ち歩いており、人々に“布教”しています。（植竹）



●アクション
●フロム・ソフトウェア●¥5,800



植竹　映画的演出にほんと凝ってます。今までのゲームってカット映像が疎かだったんですけど、しっかりしてて。たとえば、空を映すシーンのふわっとしたカメラワークって純粋にすごいんです。

高橋　しかし魚眼レンズで校庭を眺めるシーンとか、手を握るシーンのアップとかは映画っぽくしすぎだと思うな……〝おまえ、映画的だろ～！〟とツッコミたくなる。

玉利　いや、話を見せるためにはそれくらいあって当然ですよ。

植竹　ゲームとしても充分に楽しめる完成度。オーソドックスな画面クリック型アドベンチャーで、一本の青春ドラマとしてデキがいいから、感情移入しやすい。『ときメモ』のファンは泣けます。

玉利　終盤からエンディングに至る展開はすごくいいですよ。『ときメモ』の世界を知らない人にもやってほしいなぁ。『ときメモ』の続編というイメージはこのゲームにとっては絶対にマイナス！　これだけで逃げてしまう人がかなりいる。もったいない話です。

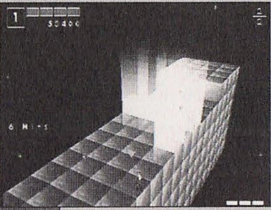
植竹　ほんとそう。監修の小島秀夫は、凝ったカメラワークができるけど、映画の人というわけではなくて、ゲームの人です。彼はゲーム的に面白いものを作ろうというスタンスの持ち主だから。

玉利　彼はきっと「ゲームを映画にしよう」なんて思ってないですよ。ゲームとしての感情移入のツボを押さえつつ、映画的な表現にもこだわった気配りを見せる……これができる方なんだと思う。

高橋　でも青春ドラマというシナリ

オレ様BEST番外編!　おおひなたごうのBESTソフト!!

1. I.Q ～インテリジェントキューブ（SCE ¥4,800）
2. みんなのGOLF（SCE ¥4,800）
3. パラッパラッパー（SCE ¥4,800）
4. クロックタワー2（ヒューマン ¥4,800）









おおひなたごう（漫画家）

すみません。この4本しかプレイしていないんです。そのなかでも『I. Q』はダントツ。全体の雰囲気やビジュアルがとてもクール。僕がやった限りではキャラが男と女と犬しかいないんだけど、もっといたら楽しいのにと感じた。郵便局員とか、シェフとか、正体不明の生物とか。『みんなのGOLF』は女のキャラのとき何度もリプレイするとパンチラ見えるの知ってた? あと2Pのとき「はやくぅ～」とか声を出せるんだけど、これも他に「あっUFO！」とか「ごめん、今屁しちゃった」とかいろいろ声が出せれば面白いのに。

オレ様がすすめる〃穴〃はコレ!!『エースコンバット2』



●戦闘フライトシミュレーション
●ナムコ●¥5,800

3D空間内で飛行機を操縦する、戦闘シミュレーション。難しすぎず、単純すぎずというゲームバランスなので、フライトシミュレーションに興味はあったけどまだ手を出してなかったという人にとっては“ちょうどいいレベル”だと思います。パソコン版のゲームみたいにリアルすぎて難しいということはない。戦闘ミッションには味方の爆撃機を守る面とか、いろんなシチュエーションがあるんですが、ぼくの場合、単に飛行機を飛ばすことに興味が向かいますね。ロールさせて上昇するとか、旋回するとか、慣れないうちは操作もツライんですけど、そこを超えるとともにかく楽しくなる！　ゲームの目的を無視して、思わず橋ゲタの下をくぐってみたり、ビルの間を通り抜けたりしてしまう。「ああ、オレはこの“飛行機らしきもの”を自由に飛ばしているのか」という感覚がある。ラジコン飛行機を墜落させないで、手軽に飛ばせられるようになったときの快感に似てると思います。**（高橋）**

オの段階でオレはダメだったです。オレはシナリオになってないシナリオが好きだから。ぼくらの毎日の生活で起きる出来事って本来、脈絡がないじゃないですか。現在進行形で〈まさに生きてる瞬間〉って物事が唐突に起きることの断続ですよ。振り返って、つなげたときに初めて、ドラマとしてまとまって見えるけど、本当の生の瞬間はブツ切りのみです……そんな世界観のゲームが好きだな……。

一同　（各自十秒間の沈黙）

——そんなゲームって……実際にあるんですか、PSで？

高橋　『**サガ・フロンティア**』。これをオレ様ベスト1にします。RPGとしての展開の理不尽さや説明不足のシナリオが最高です！

上野　『サガ・フロ』はやっぱ不親切ですよ〜、ふつ〜のRPGファンのボクには楽しめなかった。

高橋　ふつ〜の人が楽しめないのってオレ、好きだな（笑）。

藤井　不親切さでイライラするか、楽しむかという趣味の問題だね。

玉利　高橋君は、ゲームをいびつに楽しむ趣味の持ち主。『刻銘館』や『AZITO』が好きだし（笑）。

高橋　『サガ・フロ』のよさは、道しるべの立て方のいい加減さに尽きます。「あそこに行け！」と言われて行ってみたら、ムチャクチャ強いボスキャラが出てきてムシケラみたいに殺される（笑）。〃どこに行ってもいい〃というフリーシナリオがウリのゲームだけど、どこに行ってもダメで理不尽に殺される。どこに行ってもダメダメダメ——オレの人生観にリアルにきましたね、これは。

竹石　しかし、物語の展開が早すぎますよ。ボクの頭で脈絡のつかめないままバンバン進むし……。

高橋　それが〃人生〃だ。

上野　やっぱ各エピソードがすごく短い。ブツ切りすぎる……。

高橋　それも〃人生〃だ。

植竹　構成面で制作者の作り込みが甘いだけだと思うんだけど（笑）。やはりシナリオが弱いという批判は免れ得ないRPGでしょうね。七つのシナリオがあるゲームですが、それぞれのシナリオがあまりクロスオーバーしてこない。

高橋　誰だってクロスオーバーする

97年PSソフト オレ様BEST3



●RPG●スクウェア
●¥6,800

❶『サガ・フロンティア』

ぶつ切れ感の激しいシナリオにオレはシビれた！　ゲームの文脈でいえば理不尽な展開だが、そこにオレは“人生”を感じる！

❷『エースコンバット2』

●シューティング●ナムコ
●¥5,800

❸『鈍色の攻防 32人の戦車長』

●シミュレーション●シャングリラ●¥6,400



人生・愛・屈折をキーに生きる男
高橋裕介
たかはし　ゆうすけ

97年PSソフト オレ様BEST3



●アドベンチャー
●アクセラ●¥6,800

1『マリア ～君が生まれた理由（ワケ）～』

選択肢のバランスがとてもいいと思う！ やってて楽しかった！ サウンドノベルの成功例。納得度の高い展開をします。

2『COOL BOARDERS 2』

●スポーツ●ウェップシステム
●¥5,800

3 ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1『虹色の青春』

●アドベンチャー●コナミ
●¥4,800



業界の現状にイラ立つ怒れる男
玉利越
たまり　えつ

作りを期待するのに、ほとんど作り込まれていない（笑）。でもこのシナリオの弱さを否定する必要はないと思う。プレイヤーの想像力が介入できる余地があるともいえるし。オレは『サガ・フロ』の＜思わせぶりでオチのない展開＞が好きですね。それでも充分に楽しい時間が過ごせますよ。

藤井　構成の作り込みが甘いおかげで、高橋くん的には面白いゲームになったのか（笑）。

植竹　戦闘システムはふつ～の人でもかなり面白いレベルのデキでした。連携技とか。

高橋　そうそう、連携技さえうまくいけばアホみたいに強いボスにでもコロッと勝てたりする……これも〝人生〟だよ。

――結局、人生なんですね（笑）。

高橋　『サガ・フロ』は〝人生〟を表現したゲーム。いちいち経験値を稼がなくても、勝つときはサクッと勝ってしまう。コツコツやる奴はごくろ～うさん！――オレの人生観にジャストミートしましたね、このいい加減さは。

玉利　話が前後しますが、＜思わせぶりでオチのない展開＞という意味だと『ムーンライトシンドローム』もすごいらしいですね。

藤井　小泉八雲の怪談みたいに尻切れトンボで終わってばっか（笑）。

玉利　ホラーなんて大嘘ですよね。でもあの病的な世界にはすごく惹かれる。ただ、どうしても全部やる時間がなかったので、ベストゲームと言う自信はないな……。

――ホラーものの大作アドベンチャーが九七年度はわりと出ましたね。

玉利　その手のゲームで、ちゃんと作り込まれてたのは『マリア』でしょう。いちおう、これをボクのオレ様ベスト1にしておきます。

――どんなシナリオですか？

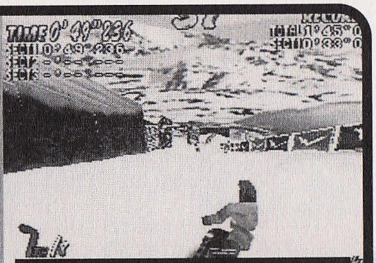
上野　若き医師と美少女の〝さわやか恋愛もの〟です。ぜんぜん怖くない。ホラーじゃないですよ。

藤井　お昼のメロドラマと同じだと思っていいよね。ゲーム中、スタッフロールもナレーションもあるし、かなり昼メロ的だ。

玉利　なのに売り文句は、「多重人格サイコサスペンス」なんですよ。どうなってんだか（笑）。

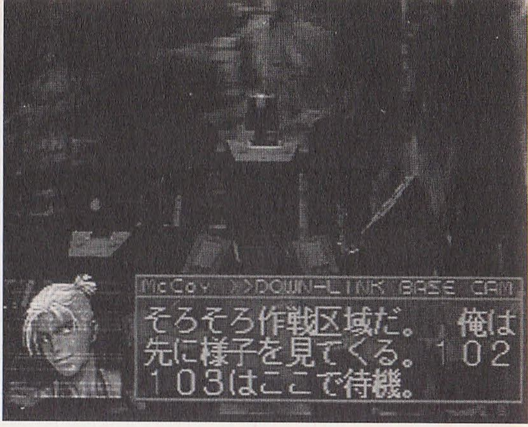
――ゲームとしてどうでした？

オレ様がすすめる〝穴〟はコレ!! 『COOL BOARDERS 2』



●スポーツ
●ウェップシステム●¥5,800

スノボー型の対戦レースゲームですが、普通のレースゲームとは一風変わってます。“敵キャラより速くゴールに着こう、勝とう！”という要素だけじゃなくて、ところどころでスノボーのトリックを入れて、ショーアップしてかなきゃいけない。いわゆる、「ワンメイク」というジャンプ中に自分の乗っているボードを持つ「クラブ系の技」とか、あと縦や横にボードを回転させる「回転系の技」とか。アドリブを自由にキメるという点では、“『パラッパラッパー』的なスノボー”ですよ。入力するコマンドには法則性があるんで、トリックのパターンを覚えるまではちょっと大変ですけれども、「シビアに競うよりは楽しくやろう！」というパラッパのゲームスピリッツをたしかに受け継いでるゲームです。「バストアムーブ」は格闘ゲームみたいなものですよ。システム的には殴り合いの代わりに踊ってるだけ。『パラッパ』が好きだった人が次に買うべきゲームはこれにキマリ！（玉利）



玉利　ボタンを押してゲームを進めてゆく快楽を最大限に感じさせてくれたゲームでした。楽しかったなぁ。RPGやアドベンチャーにおける没入感とボタンを押す行為って因果関係がありますよ。

藤井　あまりピンとこない話だね。

玉利　自分で考えて選択肢を選んでボタンを押すときの緊張感やドキドキする感じが、ゲームの大きな魅力だと思うんですよ。それが話への没入につながってくる。とくに『マリア』の場合、その選択肢が絶妙で、ひとつひとつの決定にさんざん悩まされましたよ。それでいて話に勢いがあって、ある程度進めると最後までやめられない。

高橋　「彼女を海に連れてくか／ジャンク屋に連れてくか」みたいな、明らかに答えがわかる低水準な選択肢は出てこないわけだ。

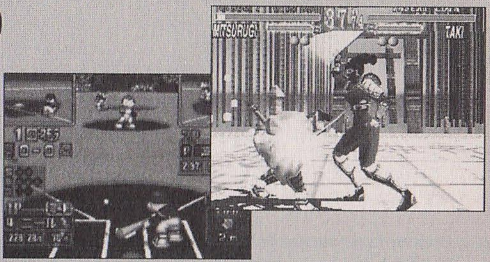
玉利　それだと結果がすぐにわかってしまう。海だと好かれて、ジャンク屋だと嫌われるという退屈なパターン。そういう恋愛シミュレーションとかにありがちな〝ショボい選択肢〟とは無縁なゲームです。

——セガサターンでいえば『風のリグレット』のようなもの？

玉利　たしかにあれは〝ショボい選択肢〟とは無縁だけど、原因と結果のプロセスが曖昧。大局的に見てみると、プレイヤー側が下した決定に対する、ゲーム側のレスポンスが甘い。「自分の責任で、こんな結末に発展したのか……」という納得度がない。インタラクティブ性の弱さが目立つんです。『マリア』の場合は、決定を積み重ねている時期は、その後の展開がまるで推測できないんだけど、ラスト

オレ様BEST番外編！　ピエール瀧のBESTソフト!!

1. ソウルエッジ（ナムコ ¥5,800）
2. ワールドスタジアムEX（ナムコ ¥5,800）
3. クラッシュ・バンディクー（SCE ¥4,800）
4. みんなのGOLF（SCE ¥4,800）
5. タイムクライシス（ナムコ ¥5,800）





ピエール瀧（電気グルーヴ）

全体的にナムコのゲームが多くなってしまいました。『ナムコミュージアムアンコール』は、ゲームは「?」なんですが、ボックスセットはかなりイイです。いちばんゲームとして面白かったのは、『みんなのGOLF』ですが、いちばんじっくりやり込んだのは『ソウルエッジ』です。最後に正直言うと今年はプレステのゲームはあまりやりませんでした。

97年PSソフト オレ様BEST3



●スポーツ●コナミ
●¥5,800

❶『Jリーグ実況ウイニングイレブン3』

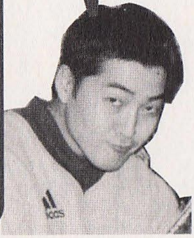
サッカーゲームにおける進化の歴史の最前線に位置するソフト！ 空いてるスペースにスルーパスするシステムの完成度が高い。

❷『フロントミッション・オルタナティヴ』

●リアルタイムシミュレーションRPG●スクウェア●¥5,800

❸『チョロQ2』

●レース●タカラ●¥5,800



サッカーと秋葉原を愛する男
竹石和幸
たけいし　かずゆき

になって、ちゃんと自分が下してきた決定の結末が納得度が高い形で明確に浮上してくるんですよ。インタラクティブ・ドラマって言うなら、これぐらいやらないと。

竹石　ボタンを押す快楽という話が出ましたが、その種の快楽の大御所はアクションゲームでしょう。ボクはサッカーゲーム『**Jリーグ実況ウイニングイレブン3**』をオレ様ベスト1にします。

植竹　PSのサッカーゲームでいちばんいいですね、あれは。

竹石　サッカーゲームの進化の歴史の最前線に位置するソフトです。

高橋　敵のコンピュータの動きもセオリックだし、人工知能に近い。従来の一対一的な個人技としてのサッカーじゃなくて、組織戦としてのサッカーという部分が、ゲームとしてうまく表現されてる。

竹石　そうそう、まるでシミュレーションみたいに、プレイ中、リアルタイムで味方チーム全体の攻守のバランスを変えられるから。

植竹　思うに、プレイヤーは選手というよりも監督に似た存在。

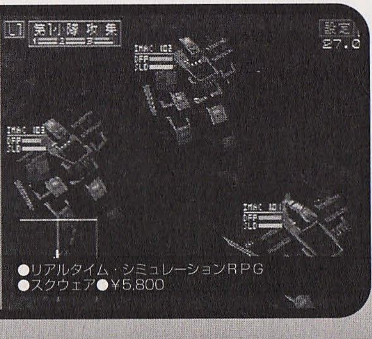
竹石　試合中の選手全体に指示が出せるんだから、超能力を持った監督ですよ（笑）。実際のサッカーの組織的な戦術面も、非常に納得度の高いレヴェルで再現されていますね。実際にサッカーをやってたボクを納得させてくれる。

——話を聞いてるとアクション要素が少ないように思えますが。

竹石　いや、アクション要素もあります。システム面でスルーパス用のボタンがあって、空いてるオープンスペースにボールを蹴ることができるんです。味方のいる座標にパスするような「嘘サッカーゲーム」ではないですよ。味方の動きをよく観察して、「今だ！」という瞬間にスルーパスを出すとちゃんと味方の選手が反応して、走ってパスを受けるんです。スピード感のあるゲームだから、一瞬の判断で正否がキマる。パスがうまくキマった瞬間は非常に快楽的。たとえミスった場合でも、自分自身の責任だと思える点がいい。味方のコンピュータで、ボケ〜ッとしてる奴がいないから。

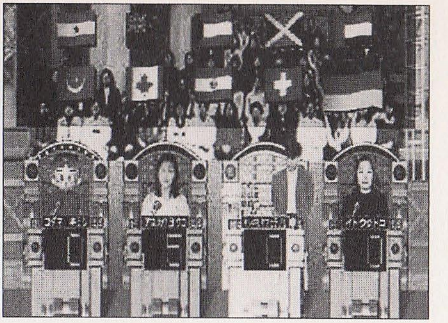
——珍しく、批判的意見が出ないゲームでしたね〜。

オレ様がすすめる〝穴〟はコレ!!
『フロントミッション・オルタナティヴ』



●リアルタイム・シミュレーションRPG
●スクウェア●¥5,800

いわゆる「観るゲー」。じつは『がんばれ森川君2号』とシステム面でかなり似てる。プレイヤーができることは主に、味方に対して司令官っぽく「ここに向かえ！」と目標地点を命令すること。自分で直接、キャラが操作できない。だから画面マップのスミに敵が登場してるのに、味方が気づいてくれないときなんてハラハラドキドキ。「お、おまえら早く敵に気づけよ——！」って気分。ドリフ流にいえば、「志村——！ うしろうしろ！」状態ですね（笑）。9機の機体がさまざまな戦闘アクションを勝手に学習して、特性を伸ばしていく点も「森川くん」に似てる。機体の動きもリアルだから見ててほんとカッコイイ。あとプレイヤーの視点が＜誰の視点＞なのか、シナリオで決められていないのも違う意味でかっこいい。感情移入がしにくい結果、プレイヤーはゲームを＜冷めた視点＞で見ることになる。激しい戦闘映像を見ても、まるで“他人ごと”。湾岸戦争のニュース映像みたいです。（竹石）



藤井　でも、最低でもサッカーのルールを知らなきゃゲームができないからボクにはちょっとね。

——ああ、たしかに。とくにオフサイドの概念は、サッカーに興味のない人には難しそうですね。万人向けゲームという話だと「ルールが単純で、しかも奥が深い」型のゲームが最近よくヒットしますね。九七年度では、PSの本家、SCEが出した『みんなのGOLF』や『I.Q』はその好例です。

藤井　ルールが単純で気軽にプレイできるゲームをファッションのように消費する……そんな雰囲気の演出に、SCEは成功したと思います。「ライトユーザーに向けたゲームを！」というプレイステーションの戦略は一定の成功を見せたと。では最後に、わたしのオレ様ベストを発表しましょう！　家族全員で楽しめる、「ルールがが簡単で、しかも奥が深い」型のゲーム。**『パネルクイズアタック25』**です。これはいかにもPS的なクイズゲームで、テレビクイズ番組『アタック25』を驚異的なそっくり感でゲーム化することに成功しました。

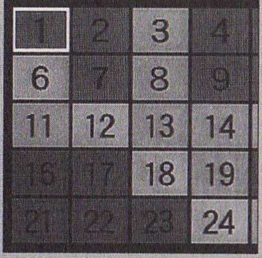
——あのダサい感じもそっくり？

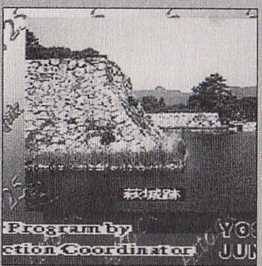
藤井　ええ、ほんとよく……むっ、ダサいとは失礼な！　これは素晴らしいゲームなんです。なんと司会者・児玉清の番組中の挙動をすべてリアルに再現。児玉ファンじゃなくとも自分の中に眠る〝児玉ごころ〟をくすぐられること請け合い。やれば誰もが納得する。

（ここで実際にプレイを開始。「番組アタック」を選択した。）

——おお、最初の「アタァァック！」の激しい叫びと「にじゅ～ご～」

コダマキヨシの全て!? in パネルクイズアタック25





座談会に出席していただいた６人のメンバー全員の心を揺さぶったＰＳソフト『アタック25』。みんなでワイワイ楽しめる作品だ。パーティがあるときに、このソフトを持っていけば、大ウケ間違いなし！？

●テレビ朝日の老舗クイズ番組『アタック25』を忠実に再現したゲーム。実際の番組と同じように“耳で聞いて”クイズに答えるので、臨場感が抜群！　データをセーブしておけば、すでに出題された問題が出てこない仕組みになっているので、常にハラハラドキドキ状態でプレイできるのだ（これは秀逸）。さあ、アナタもこの『アタック25』に出演しちゃおう。付録には本物の「オーディション応募ハガキ」も付いているぞ。



97年PSソフト オレ様BEST3



●ETC●富士通パソコンシステムズ●¥5,800

❶『パネルクイズ アタック25』

過剰なまでのそっくり感に大爆笑！ 児玉清の挙動をリアルに再現！ あなたの中に眠る“児玉魂”がきっとくすぐられるぞ！

❷『RIVEN』

●アドベンチャー●エニックス●¥7,900

❸『エッグ』

●パズル●東芝EMI●¥5,800



児玉清をバカにする奴は許さない

藤井浩
ふじい ひろし

の甘いコーラスが見事に再現されている！

植竹　すごい、パネルの色が変わるときの音もそのまんまだ。

――問題も音声で読み上げてくれるんですね。

藤井　やりすぎじゃねーか、というくらいのエキセントリックな再現度です（笑）。

（クイズ番組が進行する）

――あっ、〝おてつき〟してしまった。たしか、立たされて二回休みですよね。

（その瞬間、児玉清の悲痛な叫び声が聞こえてきた！「立ってしまわれた！」）

玉利　……実際のテレビ番組を見たことがないボクでさえも、児玉清の虜になってしまいそうだ……これは許せるゲームです。批判する気持ちが削がれる（笑）。

藤井　この過剰なそっくり感は、制作者が〝狙って〟達成されたのかどうかは不明ですが、とにかく笑えます！

――でも、問題の難易度はかなり高いですね……。

（と言っている間にほかの解答者に先を越されて正解されてしまった。だが、そいつは不利な場所のパネルを選ぶという大失敗を犯してしまった）

上野　来ますよ、司会者・児玉清の魂の叫びが……。

（「そこを取ってしまわれたか！」）

一同　（大爆笑）

竹石　児玉清のMCがここまで絶妙なタイミングで入るとは。

――テレビで見てると、「なんでそこに入れるの、バカだな」と思うけど、実際にやってみるとその気持ちがわかる。アセりますね。すごいクイズゲームだ。

高橋　いや、これはクイズゲームではない……。

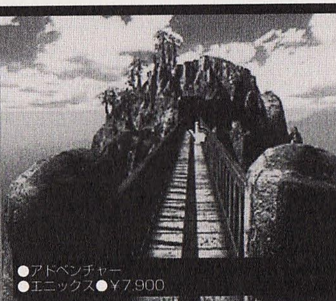
――えっ？

高橋　これは児玉清という男のすべてを網羅したゲーム、世界初の〝児玉シミュレーションゲーム〟だ！

一同　（大爆笑）

誰もが『パネルクイズアタック25』を褒めたたえたまま、座談会は終了。どうやら、このゲームが「九七年度PSソフト大賞」の座に輝いたようだ。

オレ様がすすめる〝穴〟はコレ!!『RIVEN』



●アドベンチャー
●エニックス●¥7,900

ビジュアル的に美しいムービーが主体のゲームで、『MYST』の続編にあたります。いちおう、アドベンチャーゲームですから、ゲームを進めるうえでの物語や謎解きもあるんですが、その手のいかにもゲーム的な要素よりは“プレイヤーが勝手に遊べる世界だけを用意しておく”という要素のほうが強い。方向性としては『太陽のしっぽ』風の“非ゲー”です。オリエンテーリングしてる感覚がこのゲームにもあるんです。まあゲームとして先に進めてなくても、難しすぎるから結果としてそうなっちゃう側面もあるんですが。なにせ攻略本付きで販売されてるソフトですし（笑）。しばしば、映画的という括りで語られることの多いソフトなんですが、むしろ絵本的・絵画的かなとボクは思います。絵本を読んだり、絵画をみたりしたとき、そこで描かれている独自の世界観を自分なりに想像をめぐらして拡張していくことってありますよね。映画っぽいゲームにうんざりしてる人にはおすすめです。（**藤井**）

97年度のPSソフトの売り上げランキングを見ると、どれもこれも、当然のように『FFⅦ』がトップの座についている。本誌の調査でも、やはり『FFⅦ』の首位は揺るがなかった。わかりきったランキングだけではつまらない。それならば、と作戦変更して作ったのがこのBEST100だ。『FFⅦ』の本数を1万点満点として、他のソフトの売れ行きがわかるようにしてみた。あなたのBESTゲームは何点だったかな？

97年度PSソフト売れスジBEST100

順位	商品名	得点	順位	商品名	得点
1	ファイナルファンタジーⅦ	10,000	51	トゥームレイダース	321
2	ファイナルファンタジータクティクス	3,459	52	三國志Ⅴ	315
3	ダービースタリオン	3,414	53	ガンバレット	315
4	サガ フロンティア	2,851	54	マリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士～	313
5	みんなのGOLF	2,269	55	首都高バトルR	306
6	パラッパラッパー	1,661	56	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	304
7	ブシドーブレード	1,424	57	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～（THE BEST）	300
8	フロントミッション セカンド	1,265	58	バイオ ハザード	298
9	I.Q～インテリジェント キューブ～	1,205	59	パチスロ完全攻略　～ユニバーサル公式ガイドVol．1～	290
10	TOBAL 2	1,172	60	クーロンズゲート　～九龍風水傳～	286
11	モンスターファーム	1,139	61	レイストーム	281
12	実況パワフルプロ野球97	1,057	62	ロックマンX4	271
13	ブレス オブ ファイアⅢ	1,005	63	鉄拳 2	268
14	ファイナルファンタジーⅣ	962	64	プロロジック麻雀　～牌神～	267
15	エースコンバット 2	867	65	第4次スーパーロボット大戦（THE BEST）	258
16	ぷよぷよ通　決定盤	834	66	ゼロヨンチャンプDooZy-J	256
17	クラッシュ・バンディクー	799	67	パチスロ完全攻略　～ユニバーサル公式ガイドVol.2～	254
18	ストリートファイターEX plus α	754	68	ワールドサッカー　ウイニングイレブン '97	251
19	バイオ ハザード ディレクターズカット	753	69	ARMORED CORE	246
20	新スーパーロボット大戦	647	70	ザ・キング・オブ・ファイターズ '96	238
21	ザ・コンビニ　～あの町を独占せよ～	615	71	エースコンバット（THE BEST）	237
22	DX人生ゲーム	604	72	はじめの一歩	231
23	マクロスデジタルミッション　VF-X	584	73	機動戦士Zガンダム	230
24	ファイナルファンタジーⅦ　インターナショナル	569	74	ルパン三世　カリオストロの城－再会－	230
25	DX人生ゲームⅡ	543	75	Street　Games '97	228
26	Parlor!　PRO　パチンコ実機シミュレーションゲーム	524	76	ワールドスタジアムEX	226
27	レイジレーサー	517	77	ランナバウト	223
28	タイムクライシス	511	78	幻想水滸伝（THE BEST）	220
29	アーク ザ ラッド（THE BEST）	506	79	三國無双	219
30	甲子園Ⅴ	505	80	プレイスタジアム 2	216
31	チョロQ　VER1.02（THE BEST）	497	81	新スーパーロボット大戦　スペシャルディスク	210
32	チョロQ2	485	81	イワトビペンギン　ロッキー＆ホッパー	210
33	がんばれ森川君2号	480	83	ギャロップレーサー	206
34	ワイルドアームズ	428	83	GUNDAM THE BATTLE MASTER	206
35	パズルボブル2（THE BEST）	417	85	CLOCK TOWER ～The First Fear～	203
36	FIGHTING ILLUSION　～K-1REVENGE～	407	86	テーマパーク（THE BEST）	202
37	SDガンダム　GCENTURY	406	87	信長の野望・将星録	201
38	デジカルリーグ	404	88	ときめきメモリアル　～forever with you～	198
39	アランドラ	396	89	攻殻機動隊　～GOHST IN THE SHELL～	193
40	アーク ザ ラッド Ⅱ	394	90	TETRIS X	192
41	ドラゴンボール　ファイナルバウト	383	91	リッジレーサー（THE BEST）	189
42	峠MAX最速ドリフトマスター	382	92	金田一少年の事件簿　～悲報島　新たなる惨劇～	187
43	ソウルエッジ	372	93	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	184
44	COOL BOARDERS 2　Killing Session	370	93	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95（THE BEST）	184
45	クロックタワー 2（セカンド）	355	95	新テーマパーク	181
46	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	351	96	BASTARD!!　～虚ろなる神々の器～	175
47	FORMULA　1	341	97	パワーステークス　Grade 1	174
48	信長の野望・覇王伝（THE BEST）	331	98	PAL－神犬伝説－	153
49	Gallop Racer 2	329	99	Jリーグ実況ウイニングイレブン '97	147
50	新日本プロレス　闘魂烈伝 2	327	100	ナムコミュージアム　VOL.5	141

※このランキングを作るにあたって「カメレオンクラブ」「デジキューブ」「ブルート」「わんぱくこぞう」の各社にご協力をいただきました。

INTERVIEW
伊集院 光

ゲームに対する真摯な姿勢とユーモアのすき間にのぞく鋭い舌鋒で、ゲームソムリエの異名を持つ伊集院光氏。つねにユーザーの立場に立って発言する伊集院氏の、ゲームを見つめる目は厳しい。九七年のプレイステーション用ソフトにゲームソムリエのめがねにかなったタイトルは、はたしてあるのか!?

取材・構成 杉山賢一郎



◆ゲームソムリエに聞く◆
'97プレイステーションベストタイトル

九七年はPSソフト不作の年？

—今日は伊集院さんに今年のプレイステーション（以下PS）用ソフトのベスト10を選んでもらいたいと思うんですけど、最近ゲームはやってますか？

伊集院　やってますよぉ。仕事に影響するぐらいやってます（笑）。普段で一日四～五時間。ハマるゲームが出ちゃうと、睡眠時間をガンガン削っていくからね。今ならセガサターン（以下SS）の『サッカークラブをつくろう』。こいつに殺されるんじゃないかって思うぐらい睡眠時間削ってやってる。セガも傾く前にこういうゲームをもっと早く出せってんだよね。あと九七年はNINTENDO64（以下N64）の『実況パワフルプロ野球』にもハマった。

—今回はPS特集なんですけど、なんか他機種ばっかりですね（笑）。

伊集院　PS率低いねぇ。全体でいうとPS率二割、ほか八割ぐらいかなぁ。ちょうど昨日、ラジオでゲームの座談会があって、そこ

でも話で出たんだけど、スイッチ入れてすぐゲームがやれるってのはじつはすごく大切だと思うの。PSの場合、家に帰って起動させて「ぽぉ〜いん、ぱぁ〜いぃん、ぱぁ〜ん、しゃららら……」ってオープニングを待ってるのはけっこう辛い（笑）。でもPSもやってるから大丈夫ですよ。最近は『チョコボの不思議なダンジョン』とか。いまひとつだったけど。

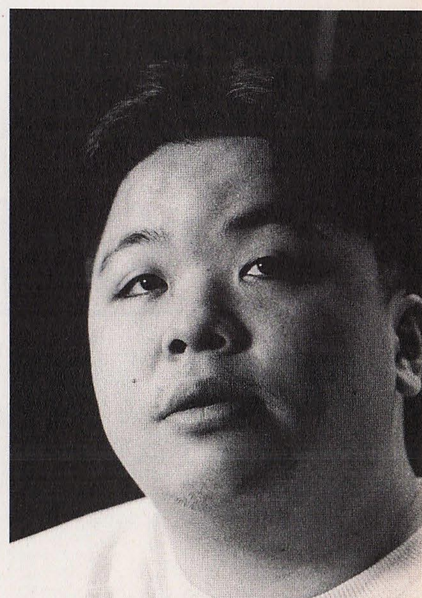
——ダメでしたか？（笑）

伊集院　ぬるすぎ。『シレン』のいちばんよいところを切り捨てちゃってカワイコぶっちゃったって感じ。『不思議なダンジョン』シリーズのいちばんのよさは、一度死んじゃったらそれまでのデータも含めて全部終わりって緊張感だと思うんです。一歩一歩が大切っていう部分なんですよ。ところが『チョコボの不思議なダンジョン』のほうは「女の子も楽しいでしょ？　こんなにやさしいでしょ？」って作りになってて全然不思議なダンジョンじゃない。ならば「チョコボの大冒険」で出せって（笑）。

スピルバーグ的『FFⅦ』VS『マザー』の落とし子『MOON』

——今年のPSソフト、売り上げということでいえば、やはり同じスクウェアの『ファイナルファンタジーⅦ』（以下『FFⅦ』）になりますけど、そのへんはどうですか？

伊集院　『FFⅦ』は客観的にはきっと面白いんだろうけど、俺はできないですよ。なんていうか作った側が見えすぎるゲーム。こういう素晴らしいゲームを作ったから君らは黙ってやりなさいって匂いがしすぎて。わかった、偉いよって感じだよね（笑）。だからといって否定もできないんだけど。『ファイナルファンタジー』シリーズ（以下『FF』）はスピルバーグの映画と一緒で否定はできないんだよね。俺たちぐらいの年齢になっちゃうとスピルバーグの大作をあればすごいよって諸手をあげて誉めるってなかなかできないじゃない。それよりもドキュメンタリーの怪作のほうが、だるい部分もけっこうあるけど面白いですよってすすめちゃうのと一緒でさ。だから『FFⅦ』も誉める人は誉めてくれて全然かまわないけど、俺はべつにいいやって感じ。そういう意味ではRPGなら今年は『MOON』をすすめますね。

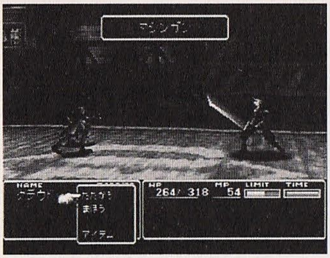


——やっとPSソフトのタイトルが出ましたね。

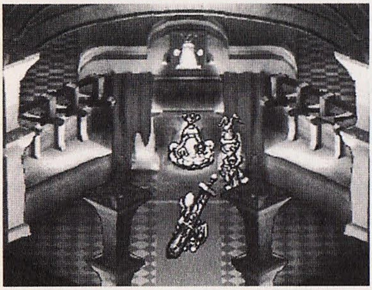
伊集院　『MOON』が可哀想だったのは、あれってアスキーが作ったゲームじゃない。それで今、ゲーム雑誌のいちばんの権威もやっぱりアスキーでしょ。だから普通だったら思いっきり誉めていいゲームなんだけど、手前みそになるのを恐れる部分もあって、評価をつけるときに十段階評価で六か七か迷えば六に、七か八か迷ったら七にしちゃうって部分があったと思うんですよ。それで全体的に実際より評価が低かったんじゃないかなぁ。そう思っちゃうぐらい、いいゲームでしたよ。

——『MOON』はどのあたりがよかったんでしょう？

伊集院　まずグラフィックがすごい綺麗。今、グラフィックっていうとポリゴンとかで実物そっくりだから綺麗って流れがあるじゃないですか。それとは違う方向で、トータルバランスとしてすごい綺麗っていうか。地味なところまで綺麗。すごい通みたいな言い方に



ファイナルファンタジーVII



MOON

なっちゃうけど（笑）、たとえば今までであったどんなゲームよりも松明の炎が綺麗。あれ見てるだけでうっとりするする。あの凝り方は病的だなと思ったぐらいすごいね。

――システムやシナリオとしてはどうでしょう？

伊集院　僕の中でRPGがある程度インフレ化しちゃった結果の『MOON』だと思うんです。僕が今まででいちばん好きなRPGは『マザー』（FC）と『マザー2』（SFC）なんですよ。今までゲームやって泣いたのはこの二本だけ。RPGの場合、『ドラクエ』や『FF』のように、RPGというのはこういうものですよって感じの最高峰があって、ほとんどがその模倣で終わってしまう。それに対して、そこからちょっとひねってみる、ちょっと大人向けのストーリーにしているって部分で『MOON』は『マザー』シリーズの延長線上にあると思うんです。プレイ中に、これってどういう意味なんだろう？って考えさせられるような。この人は本当に冒険をしてるの？それとも冒険をしてる気になっているかなり危ない人なの？って（笑）。そういう意味ではいつ出るかわからない『マザー3』を待っている間に、別のよいRPGがプレイできてよかったなって。あぁ、俺もまだRPGやれるんだって感じのゲームでしたね。

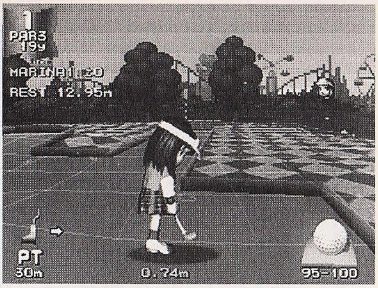
ゲームソムリエ・伊集院光のタイプ別おすすめソフト

――ただ『MOON』の場合、『マザー』シリーズもそうですけど、RPGを知ってないと楽しめないという部分はありますよね。

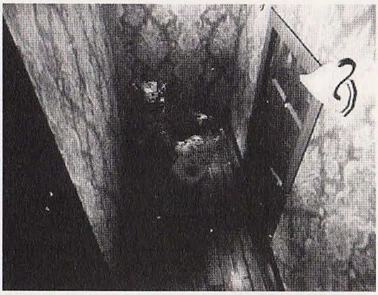
伊集院　それは言えますね。初心者でも楽しめるんだろうけど、どちらかと言えばRPGをしゃぶりつくしてしまった人向けだよね。だからこういう企画でゲームを人にすすめるときも、誰が対象か考えないと。初心者でもオッケーのソフトがいいのか、それともばっちりハマってる上級者向けなのか、この違いですすめるソフトもがらっと変わってくるからね。とくにゲームソムリエと呼ばれる僕としては（笑）。今回はどういう感じなのかな？

――今回はいちおう、伊集院さんが九七年にハマったゲームということでベスト10を選んでもらいたいんですが、いい機会ですからソムリエの意見として初心者向け、通向けのタイプ別おすすめソフトを聞かせてもらえますか？

伊集院　わかりました。まずは初心者におすすめのほうからいきたいんだけど……。これは考えると気づくことなんだけど、最近のゲームってこんなに多くのタイトルが出てるのに、初めてゲームを触る人におすすめできるタイトルがびっくりするぐらい少ないんだよね。『パラッパラッパー』と『I.Q』と『バイオハザード』ぐらいしかないんだもん。そんななかで健闘したのは、九七年でいったら『みんなのGOLF』かな。初心者でもちゃんと遊べるし、上級者もちゃんと楽しめる。昔、ディスクシステムで『マリオUSAオープン』ってあったじゃない。あれがすごく面白くて、ああいうゲームはもう出ないのかなって待ってた人のためのゲームでもある。ゴルフゲームってリアルになればなるほどおっさんの匂いがしてくるから、俺の中ではどうでもよくなってたんだけど、『みんなのGOLF』はとっつきやすいわりには、



みんなのGOLF



バイオ ハザード

システムもしっかりしててすごくよかった。羊の皮をかぶった狼的なリアルさを感じますよね。

―基本的にみんなでやれるゲームが多いみたいですね。ほかの人と一緒に楽しめるゲームはやっぱりいいですよね。

伊集院　僕もそのほうが好きですね。誉めてくれる人がいないとダメ（笑）。コンピュータに勝って面白いっていうところでは、もうあんまり納得いかないんだよね。だからギャルゲーがダメなのかも。あれはゲームの中の女の子に誉めてもらうことがすべてだから。

―『バイオ ハザード』（以下『バイオ』）もシステム的には一人でやるもんなんだけど、ゾンビとか、人に見せながらやりたい部分あるし（笑）。

伊集院　あれはすごかった。文句無し。でも『バイオ』も九六年だっけ？『ディレクターズカット』が出てるから九七年のおすすめでいいよね。とりあえずエンディングまで見たいって気にさせるゲーム。ただあのエンディングに流れる最低の和製ロックはやめてほしい。あれ以外に関してはすべてオッケー（笑）。

―そうなると九八年の期待はやはり『バイオ ハザード2』（以下『バイオ2』）ということになりますか？

伊集院　そうですね。『チョコボ』に裏切られた今は（笑）。『バイオ2』に期待するのはあの和製ロックがなくなってることだけ（笑）。

―それでは今度は、通好みのソフトをソムリエに選んでもらえますか。

伊集院　ある程度やってる人なら最初に出た『MOON』とか。あれはRPGをやった人でないと面白味わからないし。あとはやっぱり『ダビスタ』かなぁ。あと意外なところで『グルーヴ地獄V』。ゲームなのかどうかは別なんだけど、触ってると楽しい楽器って感じ。それとクソみたいなミニゲームも十種類ぐらい入っててお得（笑）。わざと狙ってクソゲーにしてるんだけどね。ゲームを苦痛に感じるにはどうしたらいいかって感じで。今、俺がハマってるのは「ボールペンコウジョウ」っていうミニゲームなんだけど、次から次へとボールペンが流れてくるのをキャップをはめていくっていう。ほんとにね、発狂するわ、あまりのつまらなさに（笑）。クソゲーのツボをわかってるから作れるんだよね。こっちを通好みのほうに入れようかな。初心者の人がやったら、本当に苦痛なだけだもん（笑）。

ギャルゲー そして飯野賢治

―九七年のゲームと言えばギャルゲーのタイトルが一気に増えたわけですが、先ほどの感じだとあまりお好きじゃないみたいですね。

伊集院　やんない。全然やんない。『ときめきメモリアル』（以下『ときメモ』）が出たときに、最初は恋愛といういちばん数値にしにくいものを無理やりゲームにしてるギャグだと思ったの。もてない奴の自虐的な笑いを生み出すゲーム。そういう形だったら面白いじゃない。ところが『ときメモ』やってて途中で「あ、こいつら本気だ」って気づいたら急に醒めちゃって。本気で恋愛のシミュレーションを

しようとしてるんだもん。シミュレーション「ゲーム」じゃなくて恋愛の「シミュレーション」をしようとしてる。それに気づいたら、あ、こんなものって感じ。だから今はまったくやらない。でも、こんなこと言ってじつは俺、ギャルゲー作ってんだよね、今（笑）。アイドルをマネージメントして育てていくっていうシミュレーションなんだけど。でも発売日発表しちゃうと遅れたら困るんで、二〇一五年夏発売ってことで（笑）。たぶん早まります。早まらないようなら、なくなると思います（笑）。

――楽しみに待ちたいと思います（笑）。ところで、ゲームを作る側として考えることの一つかとも思うんですが、最近のゲームに足りない部分ってなんだと思います？

伊集院　なんだろう……。人生の皮肉っぽい感じが足りないのかなぁ。なんていうか成功か失敗かがあまりにもはっきり分かれてる感じ。数値にする以上しょうがないんだろうけど。あと、あまりにグラフィックに凝られちゃうと想像する部分が減っちゃうのも問題だよね。そこはハードが進化したおかげもあるんだろうけど、なんか余計に「やらされてる感」「おしつけられてる感」ってのがすごい増えたと思うんです。それを戻しつつ、ハードが提供してくれた新しい機能で何ができるのかを考えないと。そういう意味で『風のリグレット』には期待したんですけどねぇ。あのシステムは大好きだけど、シナリオと演技がアウトだったね。あと、飯野さん、発売前にほかを攻撃しすぎ（笑）。

――ふきすぎですよね（笑）。

伊集院　普通、ああいう「アナーキーさ」を調整してくれる人がいるもんなんだけど、それがいないのが弱点。飯野さんと庵野（秀明）さんと小林よしのり、この三人はそういう調整してくれる人の介在なくしてつっぱしってドンドン生き急いで、死に急いでヤバそう。ある意味、俺の中で注目の三人。それを乗り越える、突っ走りつづける才能があったら、こんなにカッコイイことはないと思うけど。だから今は、あの三人がそれを乗り越えるだけの才能があったらすごいなってのが七割と、誰かが調整してほしいってのが三割。

伊集院光の選ぶ九七年 PSソフト・ベスト10

――それではけっこうタイトルも出そろったところで、そろそろ九七年ベスト10のほうをまとめましょうか。

伊集院　一位は『MOON』。とにかくRPGを何回かやったことがある人だったら、『MOON』はやってみる価値のあるゲームだと思いますよ。二位は続編への期待も込めて『バイオハザード ディレクターズカット』。三位『みんなのGOLF』で、四位は『モンスターファーム』。

『モンスターファーム』も燃えましたよぉ。PSをTBSのレコード室に持ち込んで、次から次へとCD突っ込んでた。周りからはすごい曲にこだわるDJなんだなって思われてたみたい。あの人は徹夜でレコード室につめて曲を厳選



HIKARU IJUIN
昭和42年11月7日東京都荒川区尾久に生まれる。ラジオのオーディション番組での優勝がきっかけでデビュー。現在は、TBSラジオ『UP'S MONDAY 伊集院光』、NHK-BS『ウイークエンド・ジョイ』をはじめ、映画俳優、テレビの司会などで、幅広く活躍中。無類のゲーム好きとしても有名。また、'98年度は自らゲームをプロデュースする予定もあり。ゲーム以外の趣味は草野球。水島新司の野球マンガのコレクターでもある。

してる、偉いなぁって。でもじつは『モンスターファーム』なの(笑)。あれは燃えましたね。

――五位はどうしましょうか?

伊集院　『牌神』にしようかな。周りでは賛否両論なんだけど。麻雀通の人ならけっこうやれると思いますよ。システムがいいんです。ただ悪いところはフジテレビの福井アナが出てくるところ。うるさいから切ってくれ(笑)。六位は『パズルボブル2』。うちのカミさんがね、死ぬほど『パズルボブル』やってる。すごいね、あの好きさは。あんな変な玉っころを積み上げるおかげで、家庭が崩れていくっていう(笑)。家出るときに始めてて、家帰ってきたら同じ位置でやってたりするからね。おまえ一日何やってたんだっていう(笑)。なんなんだろうね、女の人のパズルゲーム好きさ加減っていうのは。

――伊集院さんも一緒にやられるんですか?

伊集院　ちょっとはね。でもあそこまではやれないなぁ。同じパズルなら『I・Q』のほうをやったかな。あ、これを七位にしよう。あとはどうしようか……。PSでだよね?

――それでお願いします(笑)。

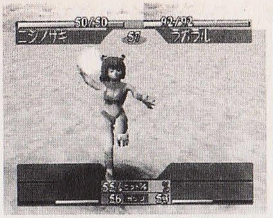
伊集院　PSでも出てるからいいか。八位『実況パワフルプロ野球』(以下『パワプロ』)、九位『サウンドノベルツクール』。PSにこだわらないんならそれぞれN64版とSS版のほうをすすめますけど(笑)。でもいいゲームなんでPS版もかなり楽しめるはずですよ。あと一つだね。何がいいです?

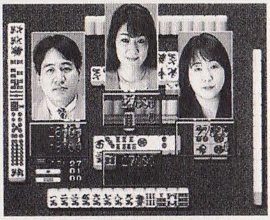
――今まで出たなかでは、通好みのところに出たあれが残ってます。

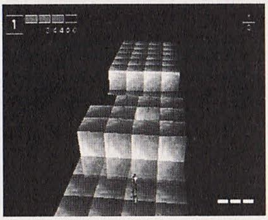
伊集院　十位『グルーヴ地獄V』ね。音楽ソフトとしての素晴らしさと、ミニゲームの見事なまでのクソゲーぶりを含めて(笑)。

――以上ですね。ありがとうございます。最後にこれからのゲームに期待するところってありますか? 実際に発売が予定されているタイトルじゃなくていいですが。

伊集院　そうだなぁ……。RPGのきちんとしたのもやりたいんだけど、剣と魔法の世界はもういいんで、もっと日常に近づいた意識混濁型のRPGが出れば。『マザー』よりももっと混沌としてもいいと思う。あと、プロ野球ゲームのおまけモードが面白いんで、そのおまけを極めたやつ。野球自体の本戦は『ワールドスタジアム』とかでもう充分極めてると思うし、それよりも『パワプロ』のサクセスモード一本みたいな亜流が出てきてほしい。ちょっと前に爆笑問題の太田君と話してたんだけど、『超人ウルトラベースボール』っていうゲームが昔あったのね。消える魔球とか燃える魔球とか出てきて、燃える魔球を打たれてそれをショートが取ると一緒に燃えちゃうってやつ(笑)。ファミコンではあそこまでが限界だったと思うけど、今のハードであぁいうハチャメチャな野球ゲームが出たらすごい面白いと思う。でも、それだとやっぱりN64かなぁ。


モンスターファーム


プロロジック麻雀～牌神～

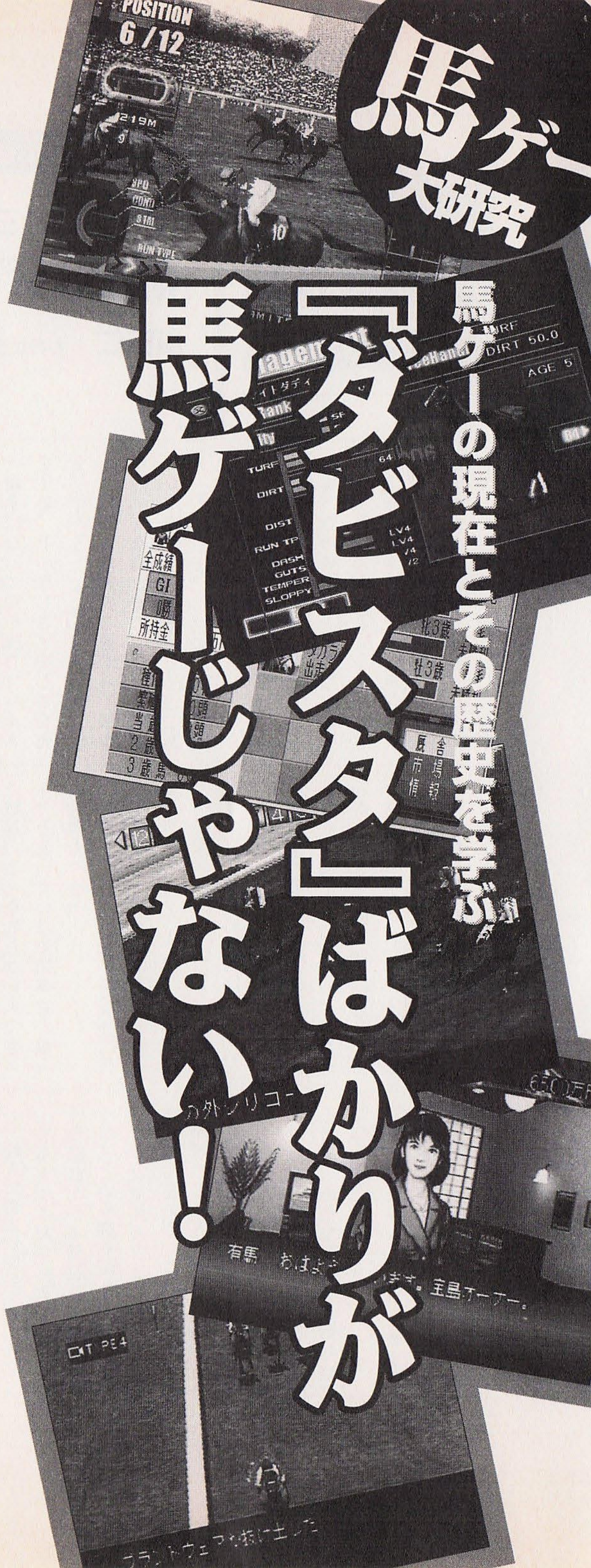

I.Q



馬ゲー大研究

馬ゲーの現在とその歴史を学ぶ

『ダビスタ』ばかりが馬ゲーじゃない！



穴党には一見してイイ奴が多い。大川御大に対して痛々しいほど気を遣う井崎氏の姿には、穴党の持つイイ奴っぽさが溢れている。

御大に向かって時に視聴者が心配するほどのクールなツッコミをいれる〝攻めの〟吉田氏より、きっと井崎氏はイイ奴だ。

「今日も一日、頑張りましょう！」の声に、視聴者から「おまえもな」とツッコミが入るアベコー氏。はたまた〝勝利ジョッキーインタビューの陰にこの男あり〟と一部筋で有名な「サンスポ」の佐藤氏。彼らは皆、穴党と呼ばれる馬券師特有の、屈託のない明るさを武器にしている。

競馬ゲームファンのなかにも、穴党と呼ぶべき人々がいる。

大本命馬『ダービースタリオン』シリーズを押さえに回し、本線で他の競馬ゲームを遊ぶ穴党競馬ゲーマー。彼らを単なるヒネクレ者と考えてはいけない。なかなかどうして、彼らほど競馬ゲーム（もちろん本命馬『ダビスタ』を含めて）に深い愛情を持って接している人々もいない。

どんなにマイナー扱いされ、本命党から小馬鹿にされてしまおうと、穴党競馬ゲーマーは決してくじけない。愛する競馬ゲームを屈託のない明るさで今日もプレイしているはずだ。

そんな穴党競馬ゲーマーたちが選ぶ、本当に魅力的な穴馬ソフトをここでは紹介していこう。パソコン競馬ゲーマーに熱狂的ファンが多い『ウイニングポスト』シリーズ、ゲームセンターでブレイクした『ギャロップレーサー』シリーズをはじめ、各馬とも調教は万全。本命党のあなたも、はたまた競馬ゲーム初心者のあなたにも、未知の魅力溢れる個性派競馬ゲームの世界をぜひぜひ知っていただきたい！



Gallop Racer2

アクション系 競馬ゲームの救世主

飯田仁　ものかき

●テクモ　●97年11月20日発売
●¥5,800

「なんやねん、あの乗り方は！あれじゃ勝てるもんも勝てへんわい!!」

関西弁ではないにしろ、同様の文句を競馬場やウインズで叫んだ記憶はないだろうか。

さまざまなデータを集め、綿密に研究した馬券予想。それを予定外（といってもこちらの一方的な予定だが）の騎乗でぶち壊しにされた、という経験は誰にでもあるだろう。

そんな不満を解消してくれるソフトが『ギャロップレーサー』だ。

騎手になって馬を操り、レースをする。その難しさと楽しさを充分に満喫することができるだろう。

なにしろ重賞の常連から下級条件の「味な馬」まで、さまざまな馬が『ギャロップレーサー2』（以下『2』）では、じつに千三百四頭もそろっている。

また、全GIレースを制したり、特定の条件を満たすと出走できる凱旋門賞や英国ダービーなどの海外レース（その他に公営レースもある）を完全制覇すると、シンボリルドルフやシンザンといった過去の名馬、ダンシングブレーヴ、シガーなど、世界の名馬が登場し、騎乗できるようになる。

『ギャロップレーサー』以前、「競馬ゲームといえばシミュレーション」という風潮が強く、「アクション系の競馬ゲーム」は元気がなかった。そこに登場した『ギャロップレーサー』は新鮮な衝撃を与えてくれた。

騎手の視点でレースできる競馬ゲームという、誰もが思いつくが、誰もがなし得なかった境地がそこにあった。そして、なによりも、操作が単純明快なのがいい！

競馬のことを知らない人でもスルリと入っていける簡単さが最大の特徴といえる。

加速、スタミナ、そして気性に気をつけながら馬を操ってレースをする。カーレースゲームに詳細な解説が不必要なように、このゲームに関しては、それ以上の説明はいらない。

とかく「本格派」というと、リアルな挙動制御やら何やら、とにかく複雑で、「騎手の皆さんのご苦労がわかるだろう」的な作りになりがちである。しかしそれでは、ゲームとしては少しも楽しくないわけで、結果失敗作となってしまう。

単純さと興奮を呼ぶスピード感。このふたつを満たしていれば、充分なはず。『ギャロップレーサー』はそれらを兼ね備えているし、蛇足と思える要素も極力抑えられている。

リアリティとフィクションをうまく組み合わせてこそ、初めてゲームとして成立する。その組み合わせ方のバランスがじつに絶妙なのだ。

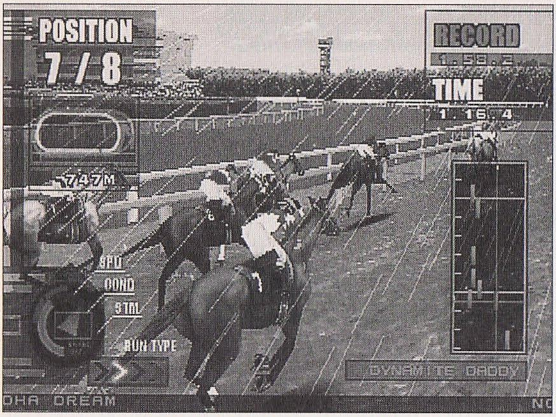
たとえば前作では、掛かり気味になった馬を、前の馬にぶつけて落ち着かせる、という戦法があった。こんな戦法は実際の競馬ではあり得ない。絡んで落馬が関の山だろう。

でもゲームだからよい、そういう攻略法だから発見して使っておくれ、という割り切りがいいのだ。リアルな競馬のどこを生かしてどこを捨てるのか。これってホント、制作者のセンスだよねぇ。

文句をつけたくなるところは、もちろん少なくはない。だけどそれらはすべて、ゲームのバランスを考え、あえて制作者が切り捨てた部分なのだろう。

しっかりとスピード感があり、実際の競馬的ではないにしろ、ゲームならではの駆け引きがある。勝利に快感があり、敗戦に悔しさ

『ダビスタ』ばかりが馬ゲーじゃない！



3D化された馬たちの競演
角張った馬たちに感じる違和感も、あっという間にぶっとぶハマリ具合が最高。

が募る。そしてポリゴンのお馬さんたちも、数を乗っているうちに愛着が湧いてくるのだ。

　引退させたときの寂しそうなうしろ姿には、えもいわれぬ哀愁がある……。

　前作では、「馬の脚質」がゲームに大きな影響を与えていたが、『2』では、逃げ馬でも差しで、追い込み馬でも逃げで勝つことができるようになっている。馬の特性よりも騎乗するプレイヤーの腕が重要視されるようになったということだろう。

　そして騎手の腕の見せどころ、レコード更新も楽しみのひとつだが、今回はかなり難しい。前作では余裕を残した騎乗でもレコードを出すことができたのに、今回では東京二四〇〇メートルのレコードが遠いこと、遠いこと。〇・一秒更新するのに精いっぱいといった状態だ。ま、それもリアルでよしとするか……。

　また、待望の対戦モードを備えており、ついに友人と騎乗の腕を競うことができるようになった。お互いで同じ馬にも騎乗することができるので上手下手が一目瞭然、言い訳できない。対戦モードでは画面を上下に分けるか、左右に分けるかを好みによって選択できるというのも、うれしいかぎり。

　いわば馬版『リッジレーサー』といえる方向性が、競馬ゲームという孤立したジャンルに新しいユーザーを取り込むカンフル剤になったことは間違いないだろう。



ライバルを見て作戦を立てる
同じレースに出走するライバルたちの脚質をチェックし、騎乗作戦を練る。これも楽しみ。

1304頭もの馬たちが登場



ゲームに登場する馬は千三百四頭。それぞれに個性がある。特徴をつかんでこそ、勝利が訪れる。

『ギャロップレーサー』はこれに似ている！

スピード感を前面に押し出したところなど『ギャロップレーサー』は「光GENJI」ではないかと思う。文句をつけたいところの多さ、それでいて安心感があるところも似ている。『2』は「SMAP」ってところかな。

NOW PRINTING

ウイニングポスト３

阿佐田と砂漠と中毒患者の妄想と

宇坂志愚郎　フリー編集者

●光栄　●98年2月26日発売予定
●¥6.800（予価）

　ほんの些細（ささい）なことが気になって、眠れなかったりしないだろうか？　また、手持ちぶさたの手遊びに没頭してしまい、気づくと小一時間も同じことを繰り返していないだろうか？　もっと具体的に言おう。たとえば小学生の時、『人生ゲーム』のような多人数で遊ぶボードゲームを、たったひとりで遊んだりしなかったか？　自分の右手と左手でするじゃんけんを、いつまでも繰り返していなかったか？　私だけだろうか、我ながら馬鹿げていると思いつつ、同じような遊びをいまだに続けているのは……。

　かの不世出のアウトロー、阿佐田哲也（色川武大）の書いた小説に『ひとり博打』という短編がある。この作品には、ある種の偏執的シミュレーションゲーマーが登場する。冒頭に挙げたのは私個人の経験だが、もし同じような気質を持つ読者がいるならぜひとも一読をすすめたい。一種の芸に昇華された主人公の執着心に感動できるだろう。そして、『ウイニングポスト』こそ、その主人公の心象を受け継いだ馬鹿馬鹿しくも素晴らしいシミュレーションゲームと理解できるはずである。

　作者自身とおぼしき「私」は相撲界、演劇界、野球界といった、興味あるさまざまな業界を紙とペンで熱心にシミュレートする。そして、最後に行き着いた競輪界では、完璧なシミュレーション作成に心血を注ぐのだった。完璧であること。それは四千人の競輪選手をカードで作成し、全国五十数カ所の競輪場で行なわれるすべてのレースを再現すること。しかも、ただ漫然とレースをこなすだけでは完璧と呼べない。レース前には新聞記者として予想し、客たちひとりひとりを想定してオッズを割り出す。レース結果によって配当を支払い、選手のクラス替えを行なう。また、客たちの交通手段となるバスや電車も主人公が動かさねばならない。もちろん、個々人のマイホームや、勤務先の企業も経営しなくては完璧ではない。パソコンなど普及する以前、この膨大なシミュレーションを行なうために、いったいどれほどの労力が必要だったか？　しかもすべては生産性のない、はたから見れば徒労でしかない。

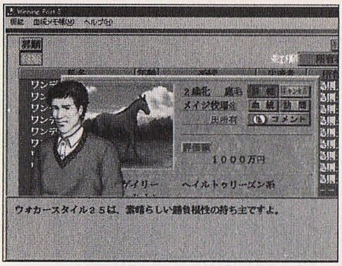
　この主人公の心象を阿佐田は「砂漠」と喩えた。そして、その「砂漠」に向かう心理が私は身につまされて嫌になる。

　『ウイニングポスト』シリーズは競馬社会の完璧なシミュレーションを目指している。作を重ねるごとに壮大なスケールへと膨張していくのも、その試みの結果にほかならない。そのあまりにも無謀で無益な試みに私は惹かれる。

　そう。ここから先は、パソコン版『ウイニングポスト３』に心酔し、約二カ月間を砂漠で過ごした私が、ＰＳユーザーに宛てた招待状だ。ＰＳ版発売まではあとわずか。ぜひとも砂漠を訪れてほしい。

　私は十年後に名手の異名をとるはずの新人騎手に乗り移り、初勝利をともに喜んだ。またある時は、思うように勝ち鞍の伸びない調教師に乗り移り、期待の若駒を任せてくれた馬主に感謝するのだった。もちろん本来の役回りであるオーナーブリーダーとして、一頭の名馬の血脈を後世に残すことにも心血を注がなくてはならない。なによりメジロマックイーン系やトウカイテイオー系を作れること、それが『ウイニングポス

『ダビスタ』ばかりが馬ゲーじゃない！



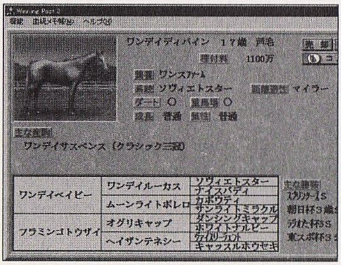
パソコンの作る競馬社会

ライバル馬に関しても、能力は出生時に計算されて決定する。できるだけ能力の高い馬をセリで見つけるのも重要。



新人騎手

引退した騎手も年月が経てば、新人として再び登場する。経験を積めば再び名手になる。



名馬の血脈を後世に残す

スタート時に１頭の種牡馬を選んで、その種牡馬の血脈を繁栄させるのが大きな目標。

※写真はすべてWindows95版

ト3』の醍醐味だから。

　自牧場繋養種牡馬の系統は、一朝一夕にできるわけではない。現実の競馬社会と同様に、一世を風靡するような名種牡馬を送り出して初めて、新たな系統が人々から認知されるのだ。もちろん場合によっては系統が認知される前に種牡馬が引退してしまうこともある。でも、そこが砂漠の出口ではない。選択種牡馬の産駒が種牡馬入りしていれば、後継種牡馬としての活躍が期待できる。なにせ『ウイニングポスト3』には時間的制約がいっさいないのだ。孫世代、ひ孫世代になったとしても、直系産駒が種牡馬にいる限り、系統構築の可能性が残る。つまり、プレイヤーを待っているのは永遠に続く出口のない砂漠だ。

　時間的制約を持たないので、プレイヤーは完全に現実から離れて『ウイニングポスト3』世界の一員となる。しかも、この世界に起こるすべての出来事はその時々によって変化していく。あるプレイヤーの世界でノーザンダンサー系が大繁栄したとしても、私の世界では滅びる寸前という現象も起こりうる。まるで異次元に迷い込んだかのような感覚。阿佐田が「砂漠」と形容した、恍惚として限りなく苦悩に満ちた時。

　現在は私も砂漠から逃れることに成功している。ただ、唯一の心配事はいつか発売されるだろう『ウイニングポスト4』や『5』において、客たち個々人がシミュレートされ、電車やバスが作られ、住宅や勤務先の概念が生まれ、景気の変動が組み込まれ、異常気象が影響し……。

　その時は砂漠の中で朽ち果てるしかない。

個人経営JRA

『ダビスタ』が１頭の馬の生涯をシミュレートしているのに対して、競馬サークル全体をシミュレートするのが『ウイニングポスト』シリーズ。そのため、作を重ねるごとに膨張していくのは必然である。

PS版がまちどおしい!!



優駿～クラシックロード

競馬ゲーム史、開封

飯田仁　ものかき

●ビクターソフト　●97年3月14日発売（SS）
●¥5,800

『クラシックロード』シリーズがメジャーになったのはスーパーファミコン初の本格競馬シミュレーションとして、一九九三年にリニューアル登場してからのことだけど、じつはこのシリーズ、競馬ゲーム界でも一、二を争う歴史を誇る老舗中の老舗なんだよね。

もともとはPC-9801用ソフト、その名も『優駿』として一九八七年にリリースされたもので、内容的にはパソコン版『クラシックロード』シリーズの『優駿』モードや、本作『優駿』のものとほとんど同じ。種牡馬と牝馬を配合し、生まれた子供で、馬主成績を競うというもの。リストのなかから繁殖牝馬を早い者勝ちで選択していき、続いて繁殖牝馬ごとに配合相手を選ぶと、はい、三歳春です、ゲーム開始！　といった具合にぽんぽんとゲームは進む。その後は調教を付けて、出走レースを決めて……と、ごく普通の競馬ゲームであった。

今考えると、『ダビスタ』に先んじること四年。生産、調教、出走というすべての要素を網羅した本格シミュレーションが存在したことに驚異を感じてしまう。

思い出すね、まだ競馬ゲームなんてほかには『ファミリージョッキー』しかなかった時代、仲間で集まって、本格競馬シミュレーションを一晩中楽しんだもんだっけ。

ライバル馬にシンボリルドルフやらニホンピロウイナーなんかがいて、滅茶苦茶手強かったよなあ……。

幻のレース!?「花王ダービー」

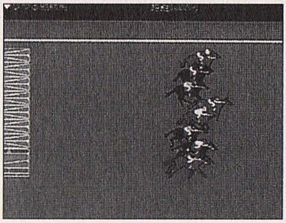
しばらく忘れていたこのゲームに再会したのは、たしか一九九三年。花王がフロッピーディスクをケースで買うと、おまけにゲームソフトが付いてくるというサービスをやっていた。

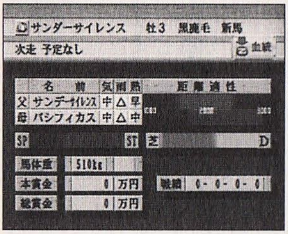
ゲームは数種類あったが、そのうちのひとつが「花王ダービー」というやつで、内容は懐かしき初代『優駿』そのもの。オープニングタイトルやレース名（日本ダービーが花王ダービーというレース名に変更されていた）こそ違えど、まさにあの『優駿』！　思わず昔の仲間に連絡をとって、何年かぶりに熱い『優駿』Nightを堪能してしまった……。

あ、すごい脱線しちゃったな。本線に戻ろう。そのシリーズ最新作はなんとびっくり、初代『優駿』に立ち返ったゲームとなっている！　内容的に言って、初代『優駿』の豪華移植版というじつにシンプルな作りになっている。とにかく「なにを今さら」という感が強く、開発側のこの大英断には唖然とさせられた。いやはや、老舗のプライドというか、開発者が『優駿』モードというゲームコンセプトに相当の自信を持っていることを感じずにはいられない。

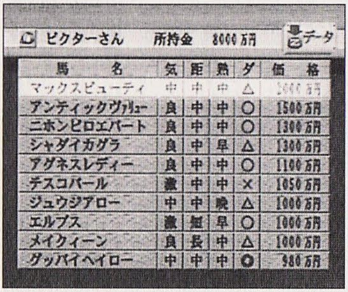
たしかに繁雑で手間の多くなりつつあった『クラシックロード』シリーズおよび競馬ゲーム群に警鐘鳴らすがごとく、まさに競馬ゲームの原点に立ち戻ったシンプルさは、新鮮ではある。シンプルでいて『クラシックロード』シリーズに特徴的だった膨大な種牡馬&繁殖牝馬データを完備しているのもすごい。新ファクターとして、開始年を選ぶことで、当時の名馬

競馬ゲーム界の老舗『優駿』
競馬シミュレーションの始まりだった『優駿／PC-98版』。





しかし4歳春でゲーム終了
クラシック路線に乗れないと今までの苦労もすべて水の泡と化す。


ビクターさん　所持金　8000万円　データ

馬名	気	距	熟	ダ	価格
マックスビューティ	中	中	中	△	3000万円
アンティックヴァリュー	良	中	中	○	1500万円
ニホンピロエバート	良	中	中	○	1300万円
シャダイカグラ	良	中	早	△	1300万円
アグネスレディー	良	中	中	○	1100万円
テスコパール	激	中	中	×	1050万円
ジュウジアロー	中	中	晩	△	1000万円
エルプス	激	短	早	○	1000万円
メイクィーン	良	長	中	△	1000万円
グッバイヘイロー	中	中	中	◎	980万円

血統構築に最適
膨大な種牡馬＆繁殖牝馬データ。これが『クラシックロード』の醍醐味でもある。

たちと自分の馬を対決させることもできちゃう。しっかりとしたコンセプトのもと、シンプルさという土台の上に、さまざまな工夫という柱がおっ立っているではないか。

POG的な要素は新しいが やや食い足りない感も

こう書くと、なんて素晴らしいんだ！　と叫びたいところではあるが、なーんかどうしても「食い足りね〜感」が同居しているゲームであるのも事実。

これはクラシック戦線で好成績をあげられないと、四歳春で問答無用でゲームが終了してしまうというシステムになっているところが大きいと思う。おいおい、晩成馬はどーすんだよ、と言いたくなる部分だ。古馬になったら活躍するかもしれないのに、と思っても無駄。この辺はPOG（ペーパーオーナーゲーム）的である。お手軽に、短いプレイ時間で何度でも、というのはたしかに旧『優駿』のウリだったけどさ、やっぱり食い足りないんだよね。

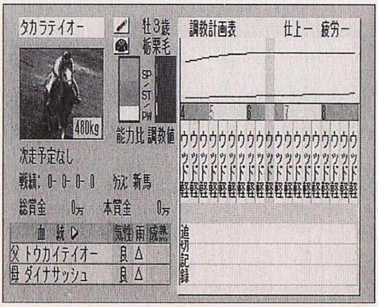
最近、『ダビスタ』の二番煎じ的ゲームが多いなか、たしかに独自性のあるゲームシステムではあるけど……ちょっと失敗してる気がするね。



ある意味独自性があるゲームといえる。

『クラシックロード』はコレに似ている！

大胆に言ってしまえば、あの不条理な「尻切れトンボ」さは、『エヴァ』に似ているような……というのは言いすぎか？
　古典ともいえるロボットアニメに新機軸な演出を加え、制作者サイドの大納得のみで作り上げられているところなども、共通してるかも……ね。



待望のPS版『優駿』は現在開発中。内容は、SS版をバージョンアップさせたモノになるらしい。画面はPS版の『クラシックロード』のもの。

競馬ゲームの歴史

競馬ゲームの始まりと停滞

競馬ゲームの起源をたどれば、四半世紀以上も昔にさかのぼることできるが、それは現在のテレビゲームと趣を異にするギャンブル色の強いメダルゲームだった。

競馬がスポーツゲームの列に加わったのは、一九八七年。ファミコンの『ファミリージョッキー』（ナムコ）の登場からだ。プレイヤーが騎手となって馬を操るこのアクションゲームは、新馬戦からスタートし、賞金を積み上げて大レースに挑む――この過程が競走馬の歩みをかなり忠実に再現していて、当時まだ少数派だった競馬ゲームファンを熱くさせた。

同年、後に『ダービースタリオン』（以下『ダビスタ』）に代表される競走馬育成ゲームも、『優駿』によって産声を上げる。PC-9800シリーズ用として発売されたこのタイトルは、一部の競馬マニアを熱狂させた。

一九八七年――この年を競馬ゲーム元年と呼ぼう。しかし、まだ世間の目は競馬に冷たく、これらのゲームはムーブメントを起こすまでには至らない。競馬ゲームは、早くも停滞期を迎えたのだ。もっとも、そうしたなかでも競馬をテーマにした作品は発売されている。

ひとつは、一九八八年発売の『本命』（ファミコン用／ニチブツ）だ。競馬予想ソフトの第一弾である。この作品以降、予想ソフトは「馬券を当てたい」人々のニーズに応え、市場を拡大してゆく。とはいえ、予想ソフトはもはや〝ゲーム〟とはいえないだろう。

競馬ゲーム暗黒の時代

いまひとつは、一九九〇年発売の『井崎脩五郎の競馬必勝学』（ファミコン用／イマジニア）。このゲームでは、プレイヤーはギャンブラーの立場で馬券を買い、金を儲けるのが目的だ。期間は一年、途中で資金が尽きたらゲームオーバー。発想は基本的にゲ

前史時代 ～1986年

▼ゲーセンのメダルゲーム、カードゲーム、テーブルゲーム等のギャンブルゲーム時代。

元年 87

▼『ファミリージョッキー』『優駿』登場により、現在の競馬ゲームの原型が生まれる。
●ファミリージョッキー（FC／アクション／ナムコ）
●優駿（PC-98／SLG／ビクターエンタテインメント）

暗黒時代 88 89 90

▼オグリキャップが登場し、競馬への世の中の関心が高まる。
●本命（FC／予想／ニチブツ）
▼オグリキャップの全盛期。空前の競馬ブームが始まる。
▼競馬ブームに乗ってギャンブルゲームが登場。
●井崎脩五郎の競馬必勝学（FC／ギャンブル／イマジニア）

革命期 91 92

▼『ダビスタ』が地味に発売されるが、まだ世間の注目を集めるまでには至らず。
●ファミリージョッキー（GB／アクション／ナムコ）
●ベスト競馬 ダービースタリオン（FC／SLG／アスキー）
▼『ダビスタ』がミリオンセラーを記録し、競馬SLGの時代が幕を開く。
●ダービースタリオン全国版（FC／SLG／アスキー）

93 94

▼『ダビスタ』を追いかけて、競馬SLGの代表的作品が続き誕生する。
●ファミリージョッキー2名馬の血統（FC／アクション／ナムコ）
●サラブレッドブリーダー（SFC／SLG／ヘクト）
●ウイニングポスト（MD・SFC／SLG／光栄）
●スーパー競走馬 風のシルフィード（SFC／アクション／キングレコード）
●クラシックロード（SFC／SLG／ビクターエンタテインメント）
▼この頃から競馬アクションゲームに復興の兆しが現われる。
●ダービースタリオンⅡ（SFC／SLG／アスキー）
●ダービージョッキー 騎手王への道（SFC／アクション／アスミック）
●サラブレッドブリーダーⅡ（SFC／SLG／ヘクト）
●リーディングジョッキー（SFC／アクション／カロッツェリアジャパン）

『ダビスタ』ばかりが馬ゲーじゃない！

ーセンのメダルゲームだが、注目の馬や騎手をチェックできるなど、ゲーム機ならではの機能を加えた秀作だった。だが、このゲームも競馬ゲーム界を覆った暗雲を晴らすことはなかった。やはり、ゲーム機でギャンブルの醍醐味を表現するのは難しい。この後、ギャンブルもの競馬ゲームは、RPGなどのおまけとして、細々と命脈を保つことになる。

一九八八〜九〇年は競馬ゲームにとって、いわば暗黒時代であった。

競馬ゲーム三国鼎立時代

天は競馬ゲーム界に救世主を遣わした。その名も、「オグリキャップ」。このアイドルホースは世に競馬ブームを巻き起こし、競馬ゲームにも追い風を呼んだのである。

一九九一年、その風に乗って、言わずと知れた『ダビスタ』（ファミコン用／アスキー）発売！　このゲームについては今さら多くを語る必要もないだろう。

『ダビスタ』成功の理由は、競馬ブームもさることながら、『ポケモン』を頂点とする育てゲー流行と踵を接していたことだろう。このふたつの流れを合流させたことによって、『ダビスタ』は社会現象ともいうべき大ヒットを記録、一気に競走馬育成SLGをゲーム界の一大ジャンルとして定着させたのである。

『ダビスタ』は作を重ねるごとに成長し、それを追ってあまたの類似作品が生まれた。

とくに印象深いのは、馬主の立場を疑似体験することに的を絞った『ウイニングポスト』（スーパーファミコン用／光栄）だろうか。競馬ブームとともに誕生したこのジャンルだが、その後の競馬人気の定着には、むしろゲームの力が大きいといえるかもしれない。

また、『ダビスタ』の大ヒットは、競馬のアクションゲームにも再び力を与えた。この方面でも続々と新作が発表され始めたのである。代表作としては、プレイステーションの『ギャロップレーサー』（一九九六年／テクモ）の名が挙がるだろう。

かくして、競馬ゲーム界は、アクション、シミュレーションにゲーセンのメダルゲームを加えた三国鼎立時代に入ったのである。

三国鼎立期

95

- ●バトルジョッキー（SFC／アクション／ヴァージンゲーム）
- ▼PS、SSが発売され、競馬ゲームも次世代機への民族大移動を静かに始める。
- ●ダービースタリオンⅢ（SFC／SLG／アスキー）
- ●クラシックロードⅡ（SFC／SLG／ビクターエンタテインメント）
- ●ターフメモリー（SFC／アクション／ベック）
- ●ウイニングポスト2（SFC／SLG／光栄）
- ●TURF HERO（SFC／SLG／テクモ）
- ●武豊Gーメモリー（SFC／SLG／NGP）
- ●ウイニングポストEX（SS／SLG／光栄）
- ●サラブレッドブリーダーⅡPlus（PS／SLG／ヘクト）
- ●リーディングジョッキー2（SFC／アクション／カロッツェリアジャパン）
- ●クラシックロード（PS／SLG／ビクターエンタテインメント）

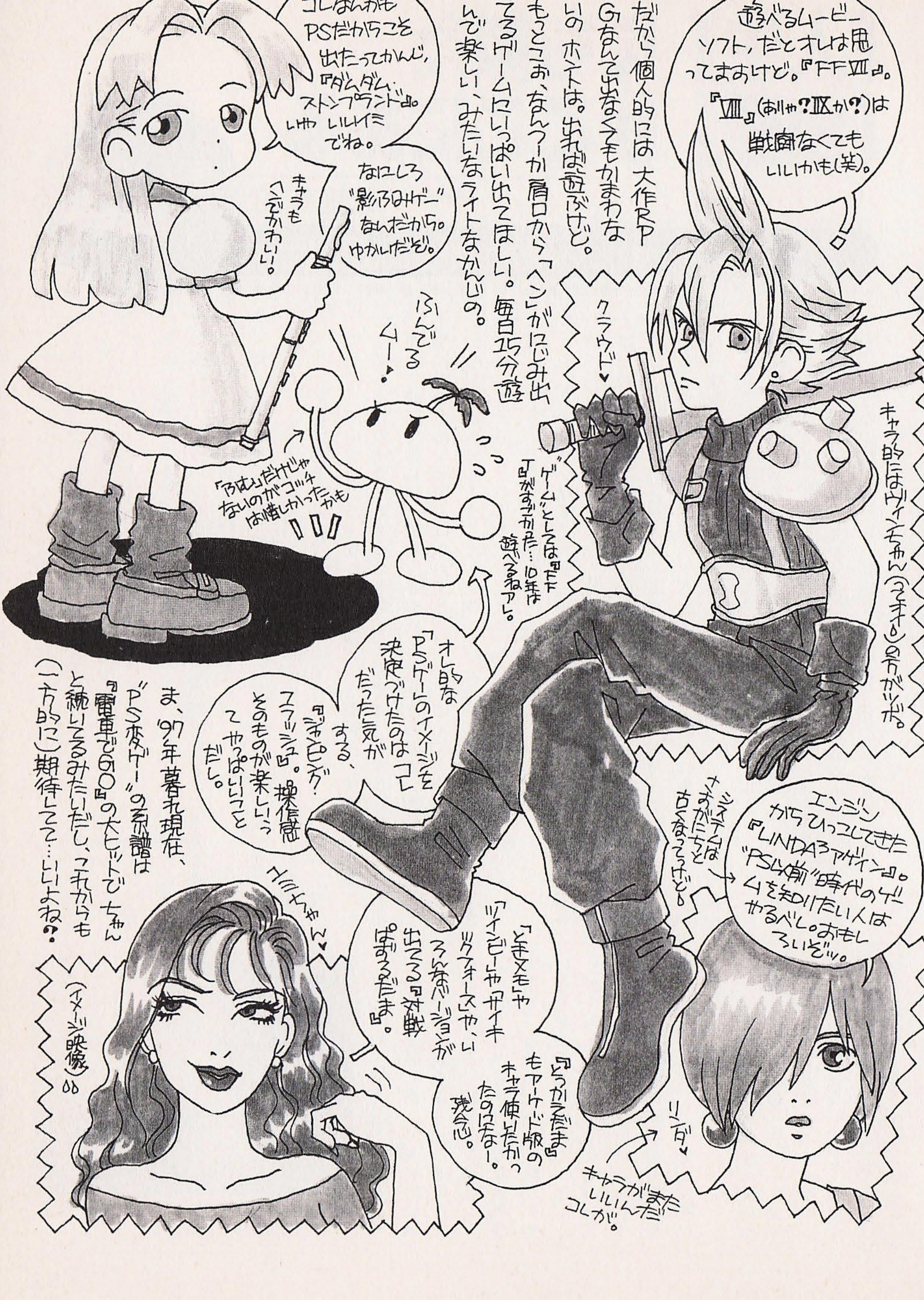
96

- ▼次世代機への移行により、競馬アクションゲームがよりリアルになって充実の気配。
- ●ダービースタリオン96（SFC／SLG／アスキー）
- ●ウイニングポスト2（SS・PS／SLG／光栄）
- ●ジャンピンダービー（SFC／アクション／ナグザット）
- ●ステークスウィナー（NEO・GEO／アクション／ザウルス）
- ●ステイブルスター厩舎物語（SFC／SLG／コナミ）
- ●TURF WIND96 〜武豊競走馬育成ゲーム（PS／SLG／ジャレコ）
- ●ギャロップレーサー（PS／アクション／テクモ）
- ●サラブレッドブリーダーⅢ（SFC／SLG／ヘクト）
- ●馬なり1ハロン劇場（PC−98／SLG／マイクロビジョン）
- ▼『ダビスタ』もついにPSに参入。競馬SLGも次世代機の時代へ。
- ●ダービースタリオン（PS／SLG／アスキー）
- ●優駿〜クラシックロード（SS／SLG／ビクターインタラクティブソフトウェア）

97

- ●ブリーディングスタッド（PS／SLG／コナミ）
- ●ウイニングポスト3（WIN・MAC／SLG／光栄）
- ●GallopRacer2（PS／アクション／テクモ）


GAMER STRANGELOVE
奇妙な味のゲームマシン
水玉螢之丞
"8ビット期"からずーっとゲームやってる人って、PSユーザー全体のほんの何割かだったりするのかも。PSから"家庭用ゲームの国"に入って来た人、いわゆるライトユーザーの気持ちはいまいちわかんないオレとしては、PSゲーって"変ゲー"含有率の高さがポイントだと思ってます…ってマチガイ?これ。
「MDシステム」が楽しかった『MOON』
はっ
ってゆーか、オレが気に入るPSゲーにソレ系が多いだけか…。
『AZITO』とか…
ロボフェチはツボでした、森川君。
かわいー!
"目的"がないことの楽しさを教えてもらったかんじ。「ウルティマ・オンライン」のロード・ブリティッシュの気分が味わえるつーか(笑)。
うーん"育て度"も中くらいなりPSゲー…ライトユーザー向けのシステムでしたね。
『モンスターファーム』。好きだけど。
せっかくのソニー様なんだから、ハンディタイプのマシン作ってほしいよなー。ぜひ。
んでもってMDウォークマンみたいに持ってあるける『パラッパ』出してほしいっす。ぜひぜひ。
"いろ!"
"キャサリンOZ"だったりして!
2.5インチカラー液晶とかでさ〜
"ゲーム"になってるかどうかより、遊んでて楽しいかどうか、っていう、よく考えればあたりまえなところで作られてるタイトルが多いっていうか。"勝負"じゃないゲームね。
フィギュア出ないかなー このコ。って欲しくない!?
"これも"類似品"のないゲーム。
つまり どんなに上達しても他のゲームに応用できない(笑)。『海腹川背・旬』。
従来の"ゲームの上手さ"がなーんの役にも立たないってのがなんだか痛快でしたな、『パラッパラッパー』。ってオレは他のゲーム同様ヘタだった。



「遊べるムービーソフト」だとオレは思ってますけど。『FFⅦ』。
『Ⅷ』(ありゃ？Ⅸか？)は戦闘なくてもいいかも(笑)。
だから個人的には大作RPGなんて出なくてもかまわないの ホントは。出れば遊ぶけど。もっとこぉ、なんつーか肩口から「ヘン」がにじみ出てるゲームたいっぱい出てほしい。毎日15分遊んで楽しい、みたいなライトなかんじの。
コレなんかもPSだからこそ出たってかんじ、『ダムダムストンプランド』。いやいいイミでね。
なにしろ"影ふみゲー"なんだから。ゆかいだぞ。
キャラもへんでかわいい。
ふんでるムー！
「ろは」だけじゃないのがコッチは惜しかったかも
クラウド
"ゲーム"としては『FFⅦ』がすごかった…10年は遊べるねアレ。
キャラ的にはヴィンちゃん(マキ子)の方がツボ。
オレ的な「PSゲー」のイメージを決定づけたのはコレだった気がする、『ジャンピングフラッシュ』。操作感そのものが楽しいってやっぱいいってことだし。
ま、'97年暮れ現在、"PS変ゲー"の系譜は『電車でGO』の大ヒットでちゃんと続いてるみたいだし、これからも(一方的に)期待してて…いいよね？
ユミちゃん
(イメージ映像)
『ときメモ』や『ツインビー』や『サイキックフォース』や、いろんなバージョンが出てる『対戦ぱずるだま』。
『ぱずるだま』もアーケード版のキャラ使いたかったのになー。残念。
システムはさすがにちと古くなってっけど。
エンジンからひっこしてきた『LINDA³アゲイン』。"PS以前"時代のゲームを知りたい人はやるべし。おもしろいぞッ。
リンダ
キャラがまたいいんだコレが。

「人生」にも似た「物語」がここにある

思い入れレビュー

評論家　**布施英利**

マリア～君たちが生まれた理由（ワケ）～

●アクセラ●MC容量1●プレイ人数1●¥6,800●97年12月11日発売

　ゲームにもいろんなジャンルがあるが、やはりこの歳になると（三十代後半）、反射神経を競うだけのゲームはきつい。高得点を目指すのが目的だけのゲームにも、満足できない。そういうオヤジにとって、『マリア』は楽しめた。

　女子高生が主人公の、インタラクティブ・ドラマである。

　この文章、女子高生が、のほうでなく「インタラクティブ・ドラマである」のほうにアクセントを置いて読んでほしい。別に女子高生に興味があるわけではない、といちおう言っておこう。ともあれこの『マリア』というゲーム、大人にもかなり「読める」内容だ。

　主人公のマリアは多重人格の少女。『二十四人のビリー・ミリガン』ばりのストーリーなのだ。しかも『マリア』は小説ではなくゲームだから、つまりマルチメディアだから、映像で顔も見られ、声も聞くことができる。多重人格とはいえ、身体はひとつである。そのひとつの身体の顔と声が、それぞれの「人格」の登場によって微妙に変わる。素直な少女だったり、狂暴な女になったりする。そんな激しい変貌を見ていると、人間の「人格」というのは、いったい何なのだろうと考えさせられる。人間を、そしてその主体である「脳」の不思議を垣間見た気分になりドキドキする。

　なぜ「別の人格」が生まれてくるのか、そのメカニズムや治療法はまだよくわかっていないが、ひとつの原因は、衝撃的な体験にあるのでは、と言われている。あまりに耐えられない体験をしてしまったがゆえに、その体験者である自分を捨てて別の人格として生きることで心の平衡を保つ、というのだ。

　このゲーム『マリア』でも、多重人格である彼女に「衝撃的体験」があったことが明かされる。ストーリーの展開とともに、その体験の光景が徐々に甦ってくる。この少女マリアは、五歳のとき両親が目の前で惨殺されたのだ。

　しかもそれだけでなく、彼女がその殺人犯を殺してしまったらしい。「らしい」というのは、その真相が彼女自身にもわからないからだ。



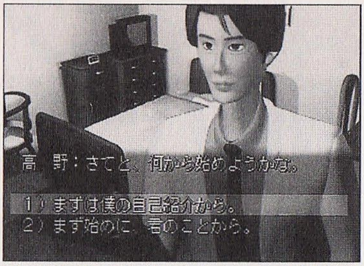
手首を切り自殺を図ったマリアであったが、何者かの通報により一命を取り留める。その通報者とは？

　黒沢明の『羅生門』ではないが、ひとつの事件でも、現場にいた人それぞれの視点から見ると違ったものに見える。絶対的な真相などはない。しかもマリアは多重人格になり、事件の記憶も曖昧だ。そのとき何が起こったのか、ともかくゲームはその真相へと向かって進んでいく。このドラマのストーリーを紹介するのがこの原稿の目的ではないので、ここら辺でやめておく。

　ただ小説や映画やテレビドラマと違って、これは「ゲーム」だから、ひとつの決まったエンディングがあるのではない。ゲームをする人間が主人公のセリフ（このゲー

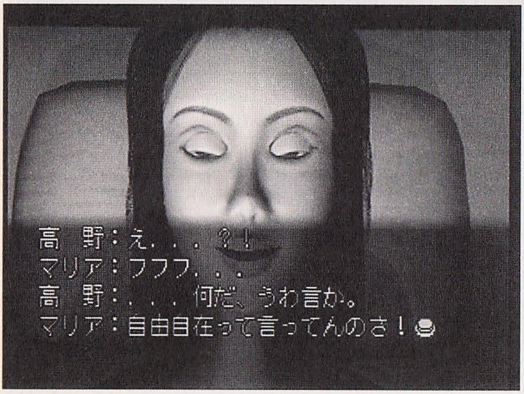
マリアが別の顔を見せる一瞬。ギャルゲーで声優・菊池志穂を知った者にとっても驚きの第一声。





担当医の高野。ポリゴンにありがちな「やさ男」顔が、プレイするうちに頼もしく見えるから不思議！？

こちらも別の顔に変わった直後。同じポリゴンのなかから2つ、そして3つ4つと別の顔が見えてくる。



ムでは主体はマリアではなくて彼の担当医で、ゲーマーはこの医師になる）を選択していくなかで、そのストーリー進行が別のものになっていく。

小説や映画なら、物語が始まった時点で結末は決まっている。しかし『マリア』はゲームだから、どのような結末になるか、やってみないことには誰にもわからない。主人公のセリフも、決断力のあるものや優柔不断なものがあるが、どれを選ぶかでその性格もゲーマーによって決められる。

こういうゲーム世界に浸っていると、小説や映画といったものが、いかに固定した一方的に押しつけてくるものか、と思ってしまう。それに比べればゲームは、まるで生き物のように変幻自在だ。そもそもぼくたちの人生というのは、生まれたときに結末が決まっているわけではない。何が起こるかわからない、それが人生だ。

ゲームは決して子供のオモチャではない。ここ数年の間に登場した、人間にとってまったく新しいメディアなのだ。『マリア』をすると、そんな思いを抱く。

このゲームには、多重人格や臓器移植など、近年問題になっているテーマが描かれている。一方、人間の権力欲や嫉妬あるいは美しい思いやりの心など古くからのテーマも盛り込まれている。そういう新しいテーマ、古いテーマ、すべてを盛り込むには旧来のメディアでは無理があるのだろう。新しいメディア、「インタラクティブな」メディアこそ、それを描くことができるのだろう。

だから、こういうインタラクティブ・ドラマという形式は、とても「人生」に似ている。こんな恐るべきメディアが、ぼくたちの前に現われたことに驚かされる。ドストエフスキーも三島由紀夫も、チャップリンも知らなかった物語がここにはあるのだ。

この形式を使って、新しい喜怒哀楽に満ちたドラマは、これから次々と作られていくことだろう。そういう始まりの時代に居合わせたぼくたちは恵まれている。



料理マニアがハマった創作バーガーの興奮

思い入れレビュー

フリーライター　カーツ佐藤

バーガーバーガー

●ギャップス●MC容量8●プレイ人数1●¥5,800●97年11月27日発売

ゲーム生活十四年!! マジでここまでハマったゲームはかつてなかった!

『スーパーマリオ』も『ドラクエ』シリーズも、当時にしてみれば、まったく仕事にならないくらいハマってしまい、「こんなことでいいのか? オレの人生……」と悩んだり、厭世的になったくらいだったのだが、『バーガーバーガー』に比べりゃまだまだカワイイもんだった。

『バーガーバーガー』が発売されたのは忘れもしない……忘れもしないってこの原稿書いてるわずか二週間前なんだから忘れるほうが頭イカレてるんだが、九七年の師走に入りかけた頃である。

だいたい十二月っていったら、いちおうワタクシも所属しているこの出版業界では〝年末進行〟と呼ばれ、一年でいちばん仕事が忙しい時期なのよ。正直いってゲームする暇なんてないワケよ。

だいたい、それでなくてもオレの場合、オナニーに一日の数時間は必ず取られちゃうんだから。

ところが仕事そっちのけですよ、『バーガーバーガー』の前じゃ!!

恐ろしいことに、今まで仕事をさぼってでも必ずやっていた、人生最大の日課といわれたオナニーすら、『バーガーバーガー』をプレイし出すと忘れていた。

オレは料理が趣味である。結婚してはや十年近くが経つが、今でも家庭の食事の半分以上はオレの手によるものだ。

和食だったら、自分で釣ってきた鯛を、姿盛りでお造りにしたり。

中華だったら、冷蔵庫の四分の一を占める中華街で買い込んできた各種調味料を駆使したヌーベル・シノワーズ!

洋食ならば……これはフランス系作るとなるとけっこうダシ取るのがメンドーなんでイタリアンがメインか……。

あと最近コッてるのは韓国料理ね。この前ソウルに行ったときのおみやげなんて、自分用にコチュジャン五キロだからな。

「なるほどね! 料理好きだから、ハンバーガーを作って売る『バーガーバーガー』にハマるのね」

と、皆さんお思いでしょう。



一番のお楽しみ、オリジナルバーガー作り。食材は牛ヒレから納豆、松茸、ウナギとなんでもあり!

「要するにハンバーガー作りがしたいだけでしょ!」

そうお思いでしょう。しかし、それはちょっと違う。

というのはオレ、ハンバーガーなんてのを作るのは好きでもなんでもないからだ。

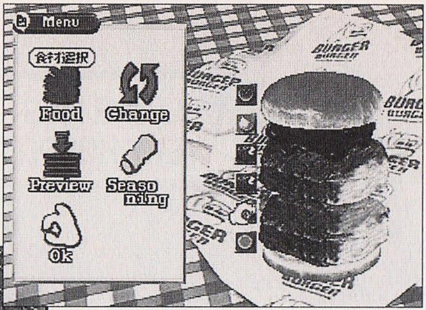
「チャーハン作れ!」

と言われたら、もう体中でアドレナリンを放出しながら、たとえテレビでいきなり常盤貴子がスッポンポンになり出そうが、わき目もふらずに中華鍋を振り続けるだろう。

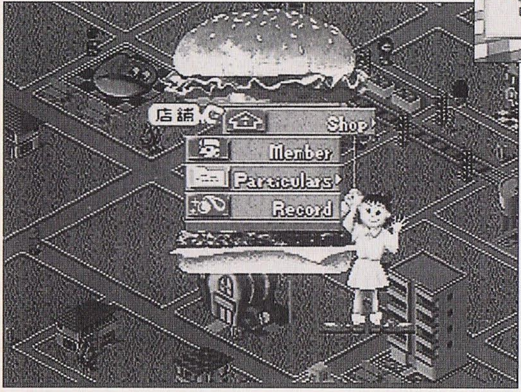
だが、「ハンバーガー作れ!」と言われたら、たとえテレビに映ってるのが市原悦子でも、そっちを



バーガーは味・ボリューム・見た目などから総合評価が下される。最高の8つ星バーガーは至難の業。



こんな高さのハンバーガーだってあり。売れるかどうかはまったく別の問題ですが……。その前に食えない？



業界トップを目指すなら出店場所も問題。どんなに美味でも人の来ないとこに店開いたらダメだよね。

見てしまうというくらいに〃料理する〃ということに関して、ハンバーガーには興味が持てない。

しかし『バーガーバーガー』の〃キッチン〃というコマンド……。自分のハンバーガー店で出すメニューを創作するコマンドには、異常なまでにノメり込んだ。

だってこれ、ハンバーガーを作ってるワケじゃないんだもん。そりゃハンバーガーも作れるよ、まっとうな。

でも、これはプレイし出してわかった。創作料理ゲームなの、ハンバーガーなんていう小さな枠では収まらないような。

なにしろ最終的に使える食材がものすごい数なのだ。肉類だけで、普通のハンバーグみたいなもんからフォアグラまで数十種類あるワケよ。魚関係だって、いわゆるマックのフィレオフィッシュに使ってる白身から、イカ、カニ、イクラ、キャビア……これも数十種類。野菜だってトマト、レタスなんてポピュラーもんから、タケノコ、ゴボウ、それにキノコだけで五種類くらい、もう数えきれん！

そして、それぞれに対してグリルだソテーだカラアゲだ煮るだテンプラだとまたまたさまざまな料理法が選べる。

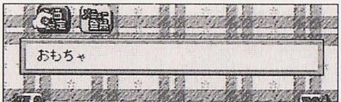
さらには、北京ダックにキンピラゴボウ、エビチリなどといったすでにでき上がった料理も使えるんだよ。

そういう素材が、最初は使えないのにだんだん使えるようになっていく構成。

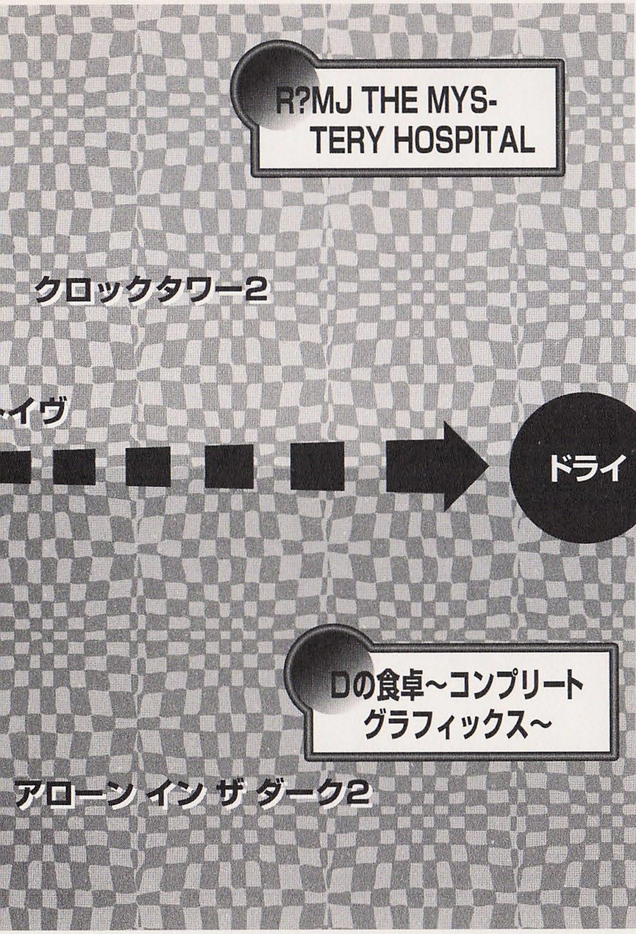
オレ、デパートの食品売り場見るのが好きで、そこで新しい食材見つけると興奮するもんなんだが、アレと同じような〃出会いと感激〃が、これには確実にあるッ!!

ハンバーガーを超えた料理を作れるから面白いハンバーガーシミュレーションゲーム、それが『バーガーバーガー』なんだな。

さ、原稿書き終わったんで、また今からやります『バーガーバーガー』……仕事もせず！



おまけもまたひとつの楽しみ。おもちゃで子供たちの心をつかむのだ！



怖

心の奥底を侵す冷たい快楽 怖がることはキモチいい！

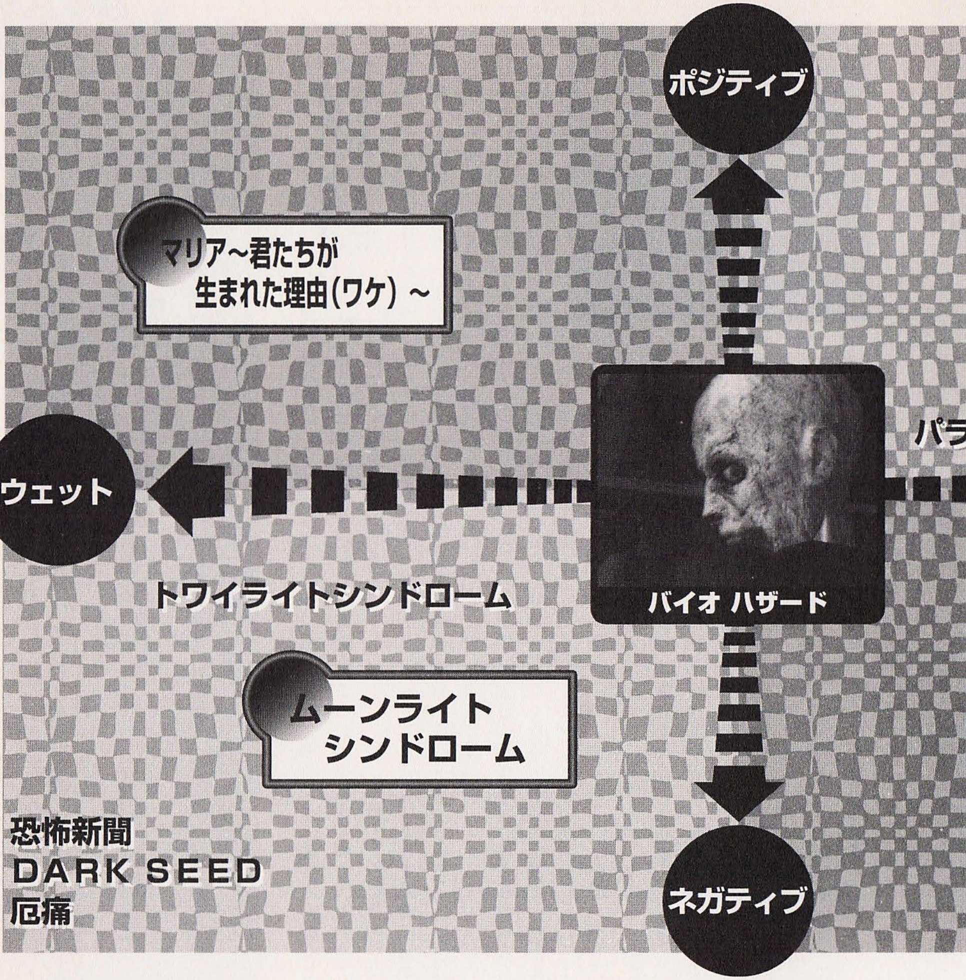
怖いのはいやだ。恐怖はできるだけ避けて通りたい。だがそう考える一方で、我々の心のある部分は強烈にそれを求めている。そう、ぼくらはみんな「怖がりたがり屋」なのだ。

藤井 浩

人間の情動をかきむしる「恐怖」こそ娯楽の原点

ゲームを含むすべての娯楽は、人の心を揺さぶって楽しませたり感動させたりすることを目的としている（例外もあるとは思うが）。言ってみれば人間の感情をいかに巧みに操れるかの勝負である。その意味で最も難しいのが「人を怖がらせる」ことだ。

恐怖は、本来忌むべきもの、不快なものである。人間の心は最初からそれを避けるようにつくられている。だがその感情をうまく操作し、死と隣り合わせの興奮を受け手に与えることができたならば、恐怖は極上の快楽へと転化する。



なぜならそれは現実世界では味わえない、味わってはいけない禁断の果実だからだ。

そこで恐怖ゲームの四つのベクトルへの分類を試みた。座標の原点には「怖がるキモチよさ」を追求してヒットとなった『バイオ ハザード』を据え、そこから「ドライ↔ウェット」「ポジティブ↔ネガティブ」というふたつのベクトルを設定してみた。

「ドライ↔ウェット」はゲームの全体的なテイストを示す指標として、「西洋おばけやしき的なカラッとした怖さ＝ドライ」と「日本の怪談的なジクジクした怖さ＝ウェット」とを対比する。

「ポジティブ↔ネガティブ」は、ストーリーやキャラクターの性格づけを中心に、多少なりとも明るさ、前向きさが見られるものを「ポジティブ」、逆にまったく救いのない世界観を持つものを「ネガティブ」に位置づける。

ひとたび、極上の恐怖を味わったが最後、もう怖さなしには生きていけない！

怖

CORE GAME

バイオ ハザード

「どうすればプレイヤーを恐怖のどん底に叩き込むことができるか」。そのことを追求し続けたゲームがあった。『バイオ ハザード』。それはひとつの冒険でもあったのだ。



●アクションアドベンチャー●カプコン
●¥5,800

「こけおどし」を脱却し「にじり寄る怖さ」へ

たとえば「人を怖がらせる」のではなく、「人を驚かせる」だけなら、これほど簡単なことはない。突然目の前に「こわい顔」のひとつでも出すか、耳をつんざく大音響を鳴らせばよいのだ。だが、それは持続的な恐怖、そして恐怖がもたらす快感には結びつかない。『バイオ ハザード』は、「おどかす」こととはまったく別次元の恐怖を追い求めたゲームである。そこでイメージされたのは映画『ゾンビ』。そう、人の肉を求めてにじり寄ってくる、あの動く死体だ。

だが、この着想はアクション要素の強い本作においてはかなりの冒険であったに違いない。のろのろとやってくる敵を撃ったところで、果たして面白いのか？　その疑問への答えは、演出と画面構成に対する徹底的な練り込みであった。ゲーム画面の視点をどこか一点（キャラクターの視点など）に固定せず、場面ごとに最も怖くなるところに「カメラを置く」というアイデアが、（映画からの発想とはいえ）ゲーム上でこれほど効果的に使われたことはかつてなかっただろう。これによって、プレイヤーは言い知れぬ緊張感を持続させねばならなくなる。あの角を曲がったらそこにゾンビがいるかもしれない、いや、すぐそこの窓を割って飛び出してくるかも……来た！　だが弾丸を一発、二発撃ち込んでも、敵は倒れてくれない。無我夢中で撃ちまくり、やっと崩れ落ちる肉塊。そして、また歩き出さねばならない……。

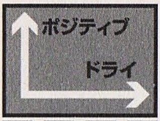
こうして、『バイオ』は「怖いゲーム」の代名詞となったのだ。



持続する不安と緊張。そして閉塞感。計算され尽くした怖さがここにある。

そして、恐怖は『2』に受け継がれる

九六年春にリリースされた『バイオ ハザード』は、じわじわとファンを増やして空前のロングセラーとなった。九七年秋にはゲームバランスやカメラアングルなどをマイナーチェンジした『ディレクターズカット』も発売。そして、いよいよこの一月、待望の『バイオ ハザード2』が姿を現わす。ウィルスのように心の中に入り込み、侵食していく甘美な恐怖を再び味わおうではないか。



R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL

ちょっとズレたところも含めて愛せるシブヤ系ホラーアドベンチャー

●アドベンチャー●バンダイ●¥6,800

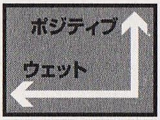
明るいノリを忘れないライトなホラー

　突然襲った爆発事故によって、大病院の中に閉じ込められた青年たち。謎の伝染病の危険にさらされながら、彼らの決死の脱出が始まる……というのがこの『R?MJ（エムジェイ、と読む）』のストーリーである。病院という密室からの脱出劇、徐々に明らかになる陰謀、そして音もなく迫り来るウィルスの恐怖と、ホラーものの王道ともいえる要素を盛り込んだこの作品は、しかしどこか明るくて軽い。これは主人公たちをストリートキッズ的なキャラに設定し、ハードロックをBGMに使用するといった、本作の「カッコよさ追求路線」の成果である。おどろおどろしさを出そうとしてどうしても野暮ったくなりがちなホラーアドベンチャーに対し、「クール」であることを目指したのが『R?MJ』というわけだ。その意図は空回りしている部分も多いのだが、それも含めて独特のテイストを持った愉快な作品となっている。

　モーションキャプチャを活用したCGムービーや「五感」の概念の導入など、見どころのいろいろある『R?MJ』であるが、とりあえずはその「ノリ」を楽しんでいただきたい作品だ。



極限状態でも合言葉は「クールでいこう」。



マリア～君たちが生まれた理由(ワケ)～

多重人格を扱ったサイコサスペンス。連ドラ的演出が絶妙な味わいだ

●アドベンチャー●アクセラ●¥6,800

PS上に現出する心地よい昼メロ空間

『マリア』は、五つの人格を持った十六歳の少女と、その治療にあたることとなった青年医師・高野の物語である。一部には「多重人格者を軽々しくゲームで扱うなどけしからん」という論調もあったようだが、まあそういう輩の言うことはどうでもよろしい。

　ゲームは少女マリアの中から次々に現れる「もうひとりのマリア」と、それらを受け止めながら彼女の心の深層を探ろうとする高野の姿を追っていく。それはサスペンスであると同時に（むしろそれ以上に）、マリアと高野のラブロマンスでもある。

　そう、これは「メロドラマ」なのだ。それも、お昼の一時くらいからやってるような「粘り気の高い」やつ。このゲームのシナリオはいくつかの章に分かれているのだが、各章の最後には「TO BE CONTINUED」の文字とともにスタッフロール（!）が流れる。これはもう確信犯だ。

「怖いゲーム」という観点だけから見ると少々弱いかもしれないが、人格を変貌させるマリアのCG描写には鬼気迫るものがあり、なかなか後を引くソフトとなっている。ぜひ「視聴」してほしい。



「映画的演出」の流行に「昼メロ」で対抗する佳作。

ウェット
ネガティブ

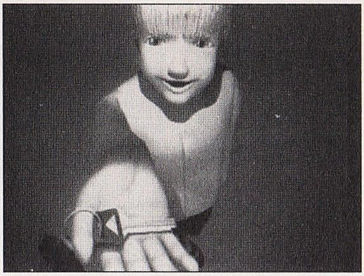
ムーンライトシンドローム

前作『トワイライトシンドローム』とはかなり趣を異にしたサイコホラー

●アドベンチャー●ヒューマン●¥6,200

電波飛び交う都会の闇にこわれた人間が集う

前作『トワイライトシンドローム（探索編・究明編）』は、三人の女子高生が「学校の怪談」や「都市伝説」に首を突っ込んでいく物語だった。だが、この『ムーンライトシンドローム』で彼女たちの口から語られるのは、もはやお気楽な「街のうわさ」などではない。


月の光は心を侵すという。そして今夜も……。

校内で多発する怪死事件、執拗に少女にまとわりつく変質者……それらは都会という無機の暗黒によって造り出された剥き身の恐怖だ。明確な悪意を持って彼女たちの前に立ちはだかる、リアルな脅威なのだ。

怖さの源を「よくわからない怪奇現象」から「こわれた人間の精神」へとシフトさせたことで、本作は前作をはるかにしのぐ「凄み」を獲得した。トイレの花子さんが実在するかどうかは知らないが、〝電波〟を受けて人を殺しにやってくる人間は確実に存在するのである。

ストーリーは十編のシナリオで構成されるが、ひとつひとつの物語が完全に解決しないまま次のエピソードにいってしまうのがまた怖い。最後の最後まで、プレイヤーは宙ぶらりんの不安感を強いられるのだ。このあたり、じつにうまい。

ウェット
ネガティブ

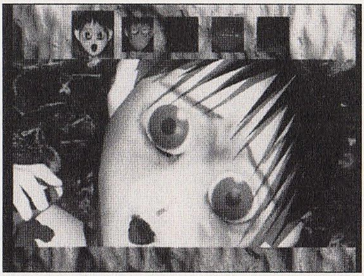
厄痛

日野日出志のバッドテイストが炸裂する、呪われたアドベンチャー

●アドベンチャー●アイデアファクトリー●¥5,800

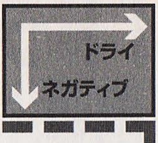
ネガティブの極北？笑えるほど不快な怪作

マトリックスチャートを作成するとき、「ウェット↔ネガティブ」の最も端に置いていたのは『DARK SEED』（ギーガーのデザインをふんだんに使ったアドベンチャー）だった。だが、あるゲームタイトルをふと思い出した担当編集者は、何も言わずチャートの端に紙を継ぎ足し、このソフトの名を大書した。……『厄痛』、と。


一度見たら忘れられない。その意味では一番コワい。

『厄痛』は、学校のイジメをモチーフとしたホラーアドベンチャーである（痛＝2、ってことですね）。前作でもビジュアルのテイストに昔の貸本怪奇マンガ（と、その正統後継者としての怪奇少女マンガ）の雰囲気を盛り込んでいたが、この『厄痛』では監修としてついに日野日出志を起用。あの嫌ったらしくて不快でブキミな（以上すべて賛辞）、独特の世界観がゲーム上で存分に展開される。

ただ、これは日野氏やその周辺のホラーマンガにも共通していえることなのだが、そのあまりにエキセントリックな描写は恐怖より先に笑いを誘ってしまう。これも制作者の計算なのだろうが、こういう屈折した笑いを許容できる人には、強くおすすめしたい作品だ。



Dの食卓〜コンプリートグラフィックス〜

ゲームにおける「映画性」を突き詰めた作品。毀誉褒貶の激しさも名作の証

●インタラクティブムービー●アクレイムジャパン
●¥8,800

ゲームはどこまで「映画」になれるか

ゲームのひとつの潮流として、「いかに映画に迫れるか」というものがある。これは「ゲームは映画の代替物」という考え方につながる危険も孕むが、最も成功した総合芸術といえる映画を研究することはゲームにとって必要なのだろう。

ここにひとつ「ゲームという文体を使って映画は創れるか」の答えとなる作品がある。ワープ制作の『Dの食卓』だ。

ロスの病院で、院長が突然大量虐殺を行なって院内に立てこもる。院長の娘ローラは事件の謎を解くべく病院に乗り込むが……、というシナリオを、作品は巧みなカメラワーク（つまり視点の変化）で見せていく。二時間のタイムリミットと、途中でのセーブ不能というファクターも「映画の観客的な姿勢」をプレイヤーに求めるものだ。観客＝プレイヤーは、薄暗い映画館でスリラー映画を観ているかのような緊張に包まれるのである。

なお、このゲームを「ネガティブ」とすることには異論もあろうが、主人公・ローラの徹底した冷静さをもってこの位置づけとした。これはゲームのカラーというより、ローラという「女優」の持つ性格なのかもしれない。



恐ろしいまでの「冷たい美しさ」を秘めたローラ。

殺戮、怪奇、酸鼻……その他の恐「怖」の世界

以下、紹介しきれなかった「怖」いソフトをざっと概観してみよう。

まず、「ポジティブ↔ドライ」の極北に位置するものとして、一ジャンルを画した『DOOM』を挙げておきたい。おどろおどろしい世界にはびこる邪悪なクリーチャー、それらをバタバタ殺しまくる問答無用の快感。

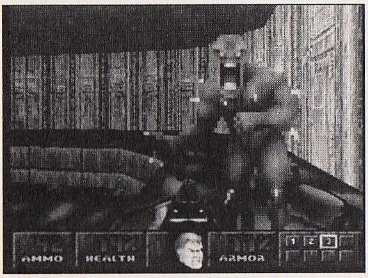
『バイオ ハザード』に近い位置にある作品として、注目したいのは『パラサイト イヴ』だろうか。例のベストセラーがベースとなってはいるが、ゲームではまったく新しい世界観を構築しているようだ。

「ドライ↔ネガティブ」路線として押さえておきたいのは、パソコンでもヒットした『アローンイン ザ ダーク2』。3Dアクションアドベンチャーとホラーとの親和性を示した作品として、ある意味で『バイオ ハザード』のルーツともいえるソフトだ。

「ウェット↔ネガティブ」には、かなり多くのソフトを位置づけることができる。なぜならこのエリアは、日本のいわゆる「こわい話」のメインフィールドだからだ。

『学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!』とか『学校であった怖い話S』とかいったズバリなタイトルもあるし、御大つのだじろう氏の『恐怖新聞』というのもある。また、流行の「サウンドノベル」の類には、このあたりの路線を狙うものが多い。綾辻行人監修の『黒ノ十三』など、いろんな意味でコワい作品が目白押しだ。

人間の重要な情動のひとつである「恐怖」、それに挑戦するソフトは尽きることはないだろう。



残虐描写がカタルシスを生む『DOOM』。

「ドラマ」を鑑賞させてくれる自信に満ちた簡単さ

思い入れレビュー

フリーライター 長尾s剛

B線上のアリス～ALICE on Borderline～

●講談社●MC容量1●プレイ人数1●¥6,800●97年9月18日発売

昨今流行りのポリゴンキャラを操作してドラマを追っていくアドベンチャーゲーム。主人公は十七歳の女子高校生で、冒険ドラマの主役らしくスポーティな、ショートカットの女の子である。

物語は、これまた流行りモノといえるだろうけれど、自然環境保護を訴えるファンタジーである。地球そのものが意思を持つ存在で、いわば自己防衛のため、地球を侵食する人類を抹殺しようと企てる。そこを主人公のアリスちゃんが「お願いだから、もう一度私たち人類を信じて」と地球に懇願すべく、艱難辛苦を乗り越えていく——という筋書き。やっぱりこういう役は、可愛い女の子でないとサマにならないわけだね。

ちなみに、このゲームでは地球を「ガイア」と呼んでいるけれど、これはギリシア神話の「大地の女神」の名前。地球をひとつの意識体＝生命体と見なす発想は、現代科学の一部ではわりとポピュラーなもので、このゲームのまったくオリジナルなアイデアというわけではない。

それはさておき、このゲームには、特筆すべきポイントが三つあると思う。

まず、ひとつが映像のクオリティだ。

ポリゴンによるCG映像のきめ細かさは日進月歩の勢いで進歩しているが、この作品はPSというハードウェアで表現できる映像の〝現段階〟でのトップクラスだろう。ゲーム進行中にアニメーションとして挿入されるCGのきめ細かさも、もちろんかなりのレベルなのだが、のみならず、本来のゲーム画面——つまりプレイヤーの任意の操作に合わせて動くリアルタイム映像——のクオリティがとても高い。だから、プレイヤーが操作する画面とあらかじめ用意されている挿入アニメーションの画面が、比較的違和感なくつながる。

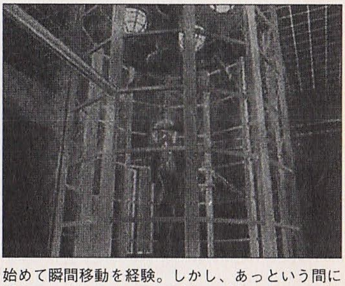
これはけっこう大切なことだ。挿入アニメーション画面と操作すべきゲーム画面の間に、あまりに映像的な落差があると、シラけるものだからね。その点、このゲームは全編通して一本の映像作品として、受け取る感覚を変えることなしに、一挙に見ていけるのだ。

次に、惜しみない賛辞をもって挙げたい点としては「このゲーム、簡単だ」という、至極基本的なスタンスである。

テレビゲームの難易度というものについて、おバ○なゲーム作家ほど「とにかくダンジョン（迷路）を複雑にして、さらに〝反射神経命〟のアクションゲーム性を中に取り入れりゃあ、ゲームは簡単に前に進められない。そうすれば、長く遊べるからユーザーは喜ぶんだ」と、思っているものだ。

まったくアホか。

「じっくり物語を鑑賞すること」が本道のアドベンチャーゲームとい



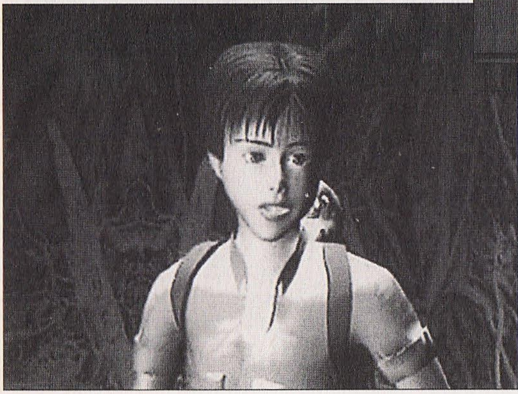
始めて瞬間移動を経験。しかし、あっという間に慣れてしまうアリスの順応性には驚かされる（笑）。



博士の早すぎる死。やっとたどり着いたシャドウでの皮肉な運命は、さぞ無念なことでしょう…。



ホログラム装置を通して地球の心＝シャドウの危機をアリスに語りかけるドクトル・シュタイナー。



地球（ガイア）の精神世界とも呼べるシャドウは4つの国で構成されていた。ここは一面緑の森の国。

うジャンルにおいては、複雑なダンジョンだの難しいアクションゲームだのは、ドラマ鑑賞のリズムを妨げるだけのジャマものでしかないのだ。テレビゲームである以上は「これらをすっかりなくせ」とは言わない。が、それらの難易度は、アドベンチャーゲームである以上、誰もがちょっとした判断と操作で切り抜けられる程度でなければならない。

その点このゲームは、ドラマの要所要所でプレイヤーがダンジョンやパズルを解くことを求められるけれど、これがいずれもシンプルなもので、ほんのちょっと頭をひねれば難なく解ける。それで物語鑑賞のリズムを妨げられず、プレイヤーはストレスなくゲームを楽しんでいけるのだ。

思うに、ダンジョンやアクションゲームの挿入にやたら力の入っているアドベンチャーゲームってのは、要するにそれだけ、作った人間がドラマの〝純粋な文学的価値〟に自信を持てていない、ということを意味するのではないか。だから逆に言えば、この『B線上のアリス』の〝ゲームとしての簡単さ〟は、作者の「ダンジョンやパズルなどにはあまり気を遣わず、このゲームのドラマそのものを楽しんでください」という〝作家的自信の表われ〟だと読み取れる。そして事実このゲーム、「現代に通じるテーマをしっかり踏まえたファンタジー文学」として、かなり良作である。

そして最後に、三つ目のポイントは、やはり、主人公アリスちゃんのキャラクターである。

彼女、高校の部活は体操部という設定で、髪をショートにしたボーイッシュな少女。いわば〝さわやかな努力家サン〟というタイプのナチュラル清純派アイドル系で、つまり内田有紀や広末涼子の路線なのだ。現代アイドルの売れ線のひとつなわけで、むしろテレビゲームという大衆娯楽のメディアでは、奇を衒（てら）った個性的なキャラクターを押しつけられるよりは、こちらのほうが正解だろう。

ただ、彼女の言葉遣いが「頑張るわ」じゃなくて「頑張るよ」という男言葉なのは、ちょっとベタな感じだけどね。

たかが育てゲーというなかれ、娘の成長は嬉しいものだ

思い入れレビュー

俳優 ジーコ内山

プリンセスメーカー　ゆめみる妖精

●SCE●MC容量3●プレイ人数1●¥5,800●97年1月24日発売

私は三十四年間、一度もテレビゲームをやったことがなかったという天然記念物的人物でした。

そう、この本に関わっている人たちから何万光年も離れた銀河系にいたわけです。

高二の頃、日本全国を制覇した『インベーダー』はおろか、『スーパーマリオ』も『テトリス』も『ドラゴンクエスト』にも興味は湧きませんでした。

どうもアニメの絵とか、バキューン、グオーッ、ピヨピヨピヨって電子音が駄目なのと、ゲーセンや自宅でゲームにのめり込んでいる姿に病的なものを感じていたんですよ。本気でゲームは目や脳に悪いのではと、思ってました。

ところが、『たまごっち』にすら触れたことのなかった私の人生は、たまたま暇つぶしに借りたPSに『プリンセスメーカー　ゆめみる妖精』をセットした瞬間、変わってしまったのです（なにか、雑誌の裏表紙の「幸福を呼ぶペンダント」の広告みたいですね、すみません）。

「うわーっ、何だこのアニメ絵の妖精はーっ。えっ、妖精から人間に生まれ変わった子を八年間育て続けるの？　あん、自分で女の子に名前をつけるんだ？　じゃ、好きな女優をミックスして、「かんのたまお」にすんべえ。何っ、生年月日と血液型も？　父親の職業まで？」

初めて手にしたコントローラの操作もぎこちないのに、ワクワクしてはしゃいでんの、なんて単純な奴。

たまおが挨拶する。「おはようお父さん。私、お父さんの言うことを守って、いい子にするわ。だってもう十歳なんだもん」

ううっ、か……かわいいっ。私はたまおに惚れ込んでしまった。よしっ、最高のレディに成長させ、ゆくゆくはプリンセスにするぞ！

まず、ひととおりの教育を施した。しかし、先生は皆、貴族っぽいのに、なんで断食道場だけが坊さんなんだ？

バイトも楽だけさせるのはよくないと鉱山でも働かせたが、やたらと落盤するし、同僚は『アパッチ野球軍』のハッパみたいに貧相な奴だ。コレって、職業差別じゃ？　ゲームなのに、やけにリアルな現実を見せられたぞ！

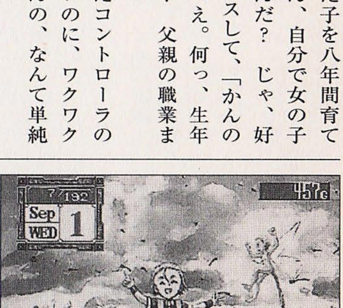
適度に自由行動やバカンスにも行かせる。成長とともに水着姿がエッチになってゆく（うれしい）。

誕生日プレゼントには花束をあげた。「わあっ」と喜ぶたまお。その顔を見て幸福感に浸る。

私が経済的に困窮したときには、内職まですることも（なぜか外国なのに傘張り）。

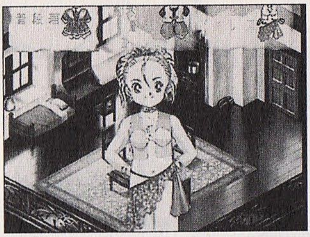
ひたすら竹中直人氏のように、子煩悩なお父さんになって成長を見守るのが醍醐味。母はいなくても立派に娘は育つ、というメッセージなのか？

最後には、「お父さん、私は元気



養育費にゆとりがあるときはバカンスに連れていって娘とコミュニケーションをとるように心掛けよう。

相手は愛するわが娘！と思いながらも、ついついこんな格好をさせてしまう自分にすっかり自己嫌悪。





愛する娘にニッコリ笑っておねだりされて、それでも「だ〜め」とはねのける勇気が君にありますか？



晴れて迎えたエンディング。自分の娘がどんな職業につくかは父親の育て方次第で変わってくる。

です」という『魔女の宅急便』みたいな便りが届く。心が洗われるような夢の世界に酔う。

生まれて初めてやったゲームに見事にハマったわけだ。

しかし、何度やっても騎士だの吟遊詩人だのにはなるが、プリンセスにはいっこうにならない。

そんな苛立ちから「フッフッフッ……、プリンセスにならないのなら、うんとヒドイ目に遭わせてやる……」というサド的な気分がふつふつと沸いたのだった。

まず、酒場の女給とか大工とか過酷な仕事しかやらせない。必然的にストレスがたまり、病気に何回もなる（そのときの顔がまた、カワイイのだが……）。

誕生日なのに何もあげない（ガッカリ……と涙流して泣いているのに）。ねだられても無視する。学校にも行かせない。

これだけ鬼畜に徹したのだが、あけみ（哀れっぽい名前にした）はグレもせず、結果的に公務員になったのには拍子抜け。

えーい、ならばさらに顰蹙な仕打ちじゃ、最悪の名前をつけてやるーっ。そう、下ネタネーム！

お目付け役の妖精ウズが「え！本当にそんな名前ですか？」と、うろたえるのも聞かずに、男女の生殖器の名前をつけた。

「悪趣味ですね」と、あきれるウズ。

結果、ちゃんと上品に育てたにもかかわらず妖精の国に帰ってしまった。名前は大切だという教訓なのだろう。

結局、プリンセスなんかプログラムにねえんじゃねえか？　とヤケになっていたのだが、ある日、雨宮慶太監督『タオの月』で共演した「よしのさやか」の名を借り、旅芸人の娘としてスタートさせた。

歌姫にでもさせるかと、踊りと歌を習わせていたのだが、魅力がグングンアップしていき、町を歩いていると金髪の青年から王宮のバイトの誘いが。

プレゼントにドレスをあげると、「アンッ、うれしい」とやたらと色っぽい。コ、コレは……淫乱姉ちゃんになるのでは？　とビビっていると、なんと金髪の青年、正体は王子様で家まで迎えに来た。

やった、やった、プロポーズされた。ついにプリンセスに！　気がつくと涙が溢れていた。

自分に子供はいないし、たかが育てゲーなのに泣くなんて……。ここまで夢中になれるとは！　ガイナックス、恐るべし！　そして私って純粋なのね♥

My Life is ギャルゲー





濃い人たちはこんなに濃かった！

PSギャルゲー座談会

おたっきぃ佐々木＆ギャルゲー猛者3人衆

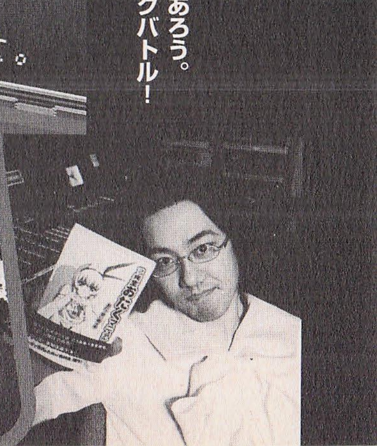
取材・構成　**磯貝哲男**





PSで面白いギャルゲーは何か。男にとってギャルゲーとは何か。これは今日の日本社会において、可及的すみやかに結論が出されるべき課題であろう。約3時間にも及んだ白熱のギャルゲー・トークバトル！その一部始終をここに報告しよう！





——おたっきぃ佐々木さんの紹介で、ある意味〝猛者〟であるとお噂の皆さんにこうして集まってもらいました。では、さっそく本題に入りますがプレイステーション（以下ＰＳ）のギャルゲーで有名かつ定番のソフトっていえば何になるんでしょ〜か？

佐々木　『ときめきメモリアル』に尽きるでしょう、やっぱ。

竹山　あと『トゥルー・ラブストーリー』や『ノエル』もね。

常世田　『卒業』シリーズもＰＳで出てますね。

——佐藤さんはどうお考え？

佐藤　そうですね、ＰＳのギャルゲーは『三国志』で決まりですね。

——な、なんですか、それ（笑）。

佐藤　私にいわせれば、『三国志』は立派なギャルゲーなんです！

佐々木　聞こうじゃないか。

佐藤　実在しない武将を五十人くらい作れるモードがあって、ロリータ系やキツネ目系のカワイイ女の子の顔がいっぱい選べるんですよ。それで名前も自分で好きにつけられて……。

佐々木　ちょっと待てよ、あの光栄タッチの絵だろ〜。ねえ、自分の頭にフィルターかけてない？

佐藤　いいんです、かかってても。五十人中五人は自分で持ってられるんだけど、残り四十五人は中国全土に散らばってるんですよ。その女の子たちを探し出して、ゲットしたときの快感といったらもう！

佐々木　それ『ポケモン』だろ（笑）。

佐藤　ふとしたときに出会うんですよ。お、おまえこんなところにいたのか——‼って感じに。一緒にラジオで仕事してる声優さんの名前を入れておくとなおさら盛り上がりますよ。名も知らぬ辺境の武将の配下にね、たとえば〝久川さん〟がいたら、「オレが今、助けてやるから！」って彼女のために無理してでも攻め込んでゆくわけですよ。

一同　（大爆笑）

佐藤　お気に入りのカワイイ武将が死んだ日にゃそりゃもう涙もんですよ、あなた……。

佐々木　濃い遊び方してんな〜。

常世田　だしかに名前が入れられるゲームはポイント高いけど。

竹山　そういや光栄も昔、ギャルゲー作ってたよね。ＰＣ88の『ナイトライフ』とか。

常世田　ああ、最近じゃ女性ファンが多い『アンジェリーク』とかも出してますね。

佐々木　あっ、わかった！

——ど、どうしました？

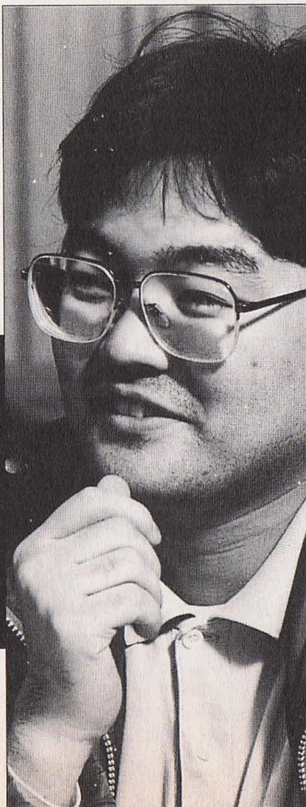
佐々木　ひとりでもカワイイ女の子が出たらギャルゲーなんだ！



おたっきぃ佐々木
おたっきぃ　ささき

1969年生まれ。本名・佐々木伸。ワイド枠のパーソナリティまでこなす文化放送の異色ディレクター。日曜夕方６時30分より『闘え！アニゲマスター！』放送中。１月21日には番組エンディングテーマ曲も発売。著書に『フッ完全おたくマニュアル』（ワニブックス）。





竹山和宏
たけやま　かずひろ

1968年生まれ。サークルはアニメ研究会、専攻は応用心理学という大学生活を千葉大で過ごす。現在は、某大手広告代理店に勤務中。「システムの斬新性が興味の対象。ゲーム史に残る面白さがあるのかどうか……だからつい時代の徒花的なギャルゲーを応援しちゃう」。

常世田　いわれてみれば『海腹川背・旬』もギャルゲーですね！　女の子が主人公だし！

佐々木　『ソウルエッジ』もそう。オレ的にはカワイイ女の子がムサイ男どもを倒してゆくギャルゲーだ！　この理論からすると、格闘ゲームはほぼギャルゲーだぞ！

「世界観」型か「現実感」型か　それが問題だ

常世田　『レイブレーサー』も立派なギャルゲーですよ！　オープニング・デモのお姉ちゃん目当てにゲームやるなら。

竹山　『メトロイド』もギャルゲーだよ！　ラストの瞬間、『メトロイド』はギャルゲーになる！

――あの～、〝無理やりギャルゲー〟の話はこれくらいにして、ふつ～のPSギャルゲーの話に戻してください（笑）。

佐々木　おい～ッス。

――ギャルゲーを語るうえでキーになる要素って何でしょう？

佐々木　う～ん、絵のタッチやシナリオ上のイベントはキーになるでしょう。深く感情移入できるイベントがあるかどうかって、ギャルゲーの重要な要素です。

常世田　要素としては声、もしくは声優の選択というのも大事。その点、PCエンジンの果たした功績は大きい。コンシューマ機で初めてCDを採用。そのCDの大容量をゲームシステムではなく、声のためにつぎ込んだ。これはギャルゲー史の大事件でしたよ。

佐々木　でもいちばん大切なのはゲームシステムに尽きるでしょう。絵・声・イベント・システムの四要素のなかじゃ断然に。

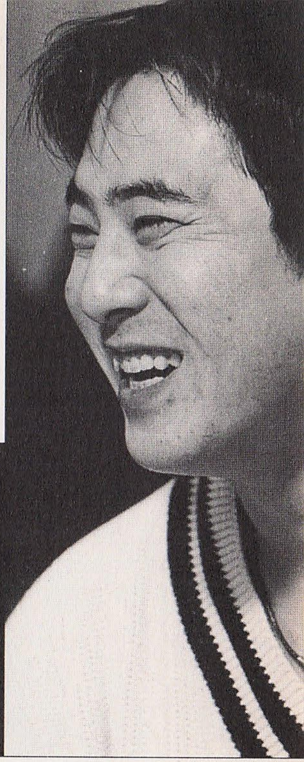
常世田　システムはギャルゲーにおいて重要ですよ。「のぞく」とか「尾行する」という新システムが出たらいいのにな。

竹山　システムは大切ですね。ときどき〝声優買い〟とか〝ジャケ買い〟もするけど、それだと往々にして……（笑）。

佐々木　あと「世界観」型か「現実感」型かっていうのはギャルゲーの重要事項でしょう。

常世田　いえてるね、『ネクストキング』なんて「世界観」型のいい例。実際にはあり得ない極端な設定だけど、作り込まれてるから面白いというパターン。

佐々木　『ときめきメモリアル』も完全な「世界観」型。あんなに〝キャラの立った〟女の子たちが十二人もいるなんて現実生活では絶対にあり得ないよ。登場する女の子たちの人数って、多くなればなるほどハーレムっぽくなって「現実感」が薄れてくる。だからこそ



常世田昌之
とこよだ　まさゆき

1970年生まれ。大学では国際マーケティングを専攻。卒業後、マンガ雑誌編集部を経て、現在は某財団で経理から広報までのなんでも屋。「困ったことに出たゲームはたいてい買ってるんですよ。面白かったら、人にすすめる。やってみないと気が済まない。もう性ですね」。



佐藤卓矢
さとう　たくや

1969年生まれ。『闘え！アニゲマスター！』ディレクター。メロディパーク・プランニング所属。公開録音の舞台監督から構成作家までこなす“ラジオのなんでも屋”。「男の子と女の子の個人対個人っていうよりは、僕の場合、大勢の女の子を集めるのが趣味。癒しですね、私にとってギャルゲーは」。

ソウルエッジ



珍しくハマった格闘ゲーム。操作性がいいからコマンドも入れやすい。オープニングのＣＧも派手だし、女の子もカワイイ。あとオレ的にはパンツ見ゲーという側面もありますね。女性キャラ・ソフィーティアが倒れた時、倒れた方向にグッと視点移動してアップ。するとパンチラがみえるのが嬉しい（笑）。この遊び方をした人ってオレだけじゃないはず。[佐々木]

海腹川背・旬



めちゃめちゃ特殊なアクションゲームですね。主人公が女の子のアクションって、操作性が悪かったり、バランスが悪かったりするクソゲーが多いんですが、このゲームは例外。お魚が敵っていう世界観もいいし、ゲーム中のＣＭアニメもキレイ。でも、海腹川背さんが１８歳っていうのは驚きましたね。どうみたって小学生じゃないですか（笑）。[常世田]

トゥルー・ラブストーリー ~Remenber My Heart~



ヒットした恋愛シミュレーションゲーム『トゥルー・ラブストーリー』のリニューアル版。本作では前作をプレイしたユーザーの声を反映し、前作の不満点を解消している。1カ月後に転校してしまうまでに、好きな女の子から告白されるのが目的。下校会話中に女の子をクドくシステムや、友情度を採用。この点、『ときメモ』との差別化に成功している。

ノエル

近未来の東京が舞台の会話シミュレーションゲーム。スマッシュヒットした実験作である（主人公の顔や声はまったく出てこないのだ）。「会話ボール」を用いて、相手とリアルタイムの会話を行なう。タイミングがシビアでとっつきにくいかも。だが、慣れてしまえば、現実にも似た会話を堪能することができる。10時間にも及ぶ、女の子の音声データは圧巻！



うれしいんだけどさ。

――皆さんのメモラー歴って期間的にどんなもの？

竹山　新宿ジャッキーが「三時間でいいからやれ！」とゲーム誌で力説してるのを読んでからですから、ぼくは遅いです。

常世田　ボクはＰＣエンジンで出たころだから早いです。で、佐々木に「これは絶対にやれ！」と説得した（笑）。

佐々木　結果として見事にハマって、『もっと！　ときめきメモリアル』というラジオ番組のディレクションまでやりましたよ。

ランパブ的かテレクラ的か それも問題だ

――『トゥルー・ラブストーリー』（以下『トゥルー』）なんてどうですか？

竹山　ぼくの場合は、「世界観」や「現実感」ということはさておき、まず絵のタッチにヤラれましたね。いい意味で素朴、悪い意味で売れない少女マンガのような絵……ぼくのツボにハマってしまった（笑）。

佐々木　わかるよそれ、少女マンガテイストってすごく大事だもん。『トゥルー』は、中学生が高校生っぽくワンランク上の恋愛をしちゃうような最近の少女マンガとは違って、七〇年代少女マンガ特有のラブコメ路線をベースにした「世界観」でしょう。映画観た後、公園で夕日を見ながらキスしよう、というお決まりのパターン。でもさ、この「典型的ラブコメ世界観」に憧れてる男の子って最近は多いんだよね、オレを含めてだけど。

常世田　『少年マガジン』の『ＢＯＹＳ ＢＥ…』もまさにそうだね。

佐々木　ジェンダーがボーダレスになってきてるともいえる。少年マンガに憧れる女の子も最近増えてきてるようだし。

――なるほど～。『少年ジャンプ』の『封神演義』が好きな女の子って多いみたいですしね。

佐々木　でも『トゥルー』は完全に「世界観」型のギャルゲーってわけじゃなくて、非常に「現実感」が強い側面もあるんです。下校中に女の子をクドける「下校会話システム」なんてとくに……。

――どんな点が現実的ですか？

佐々木　テーマの持っていき方、話題の選び方などの内容の端々にですね、〝ある場所〟にも似ているる「現実感」があるんです。相手の反応を見ながら、臨機応変な会話を心掛けねばならない点なんて、ものすごく似ていると思う……。

―〝ある場所〟ってどこですか?

佐々木　ずばり、ランパブ。

一同　（大爆笑）

佐々木　リアルなランパブ・トークを感じさせる、この「下校会話システム」にオレはホレました!

竹山　そうか知らなかった、『トゥルー』はランパブ・ゲーだったのか（笑）。

佐藤　普通知らないだろ（笑）。真面目なラブコメ論だったのに、いつの間にかランパブ論だよ。

―実際の風俗とギャルゲーで共通点ってあります?

竹山　そういえば、『ノエル』は発売当初、よくテレクラ・ゲーっていわれてたよね。

常世田　そうそう、システム的には、テレビ電話を用いて、女の子とツーショット会話を行なうゲームだから。

竹山　ゲームと現実がリンクしてくるってのはあるよね。やっぱ会話シミュレーションゲームなんだから。でも『ノエル』にハマる人はギャルゲーファンでも特殊な人だと思うよ。『ノエル』ってかなり特別な分類に入るソフトだから。

佐々木　ある日、電話がかかってきて「もしもし佐々木ですけど」って受話器を取るじゃん、そしたら受話器越しに「ノエ〜」って言ってる奴がいるんだよ、「萌え〜」の口調で（笑）。イタズラ電話かと思ったらオレの友達でさ、「もうノエりまくり〜。いいから『ノエル』買えッ!」ってすすめるわけ。で、買ったんだけどさ、システムがムズかったんだよ。

竹山　たしかに会話ボールを投げ返すタイミングがね〜。

佐々木　で、その友達に攻略相談の電話をしたら、「よし、音量上げてみろ!」って言うわけ。だからゲームの音量を大ボリュームにしましたよ。しばらくしたら、受話器越しに友達がこう叫ぶわけ。「ヨシ……今だッ!」。

一同　（爆笑）

佐々木　よし今だッ!　じゃね〜よ、今だッ!　じゃ（笑）。『ノエル』はオレ的にはギャルゲーっつうより、アクションゲームでしたよ。

竹山　あっ、『ノエル』絡みで面白い話を思い出した。千葉大のアニメ研の後輩にですね、韓国系アメリカ人がいるんですよ。アニメやギャルゲーがめちゃめちゃ好きな奴で、テコンドーもできるオタクなんです。それでですね……。

―すでにその段階で充分に面白いじゃないですか（笑）。

竹山　ええ（笑）。で、彼は日本語はそんなにウマくないんだけど、こんなことを言うんです。ギャルゲーのなかで『ノエル』は卒業試験だと。これができればオレの日本語は大丈夫だと。

―えっ、どういうこと?

竹山　『ノエル』では、会話を聞き取ったり、受け返したりする総合的な日本語能力が試される、と彼は言うんです。たしかに『ノエル』って会話のスピードが速いし、現代的な表現もたくさん出てきますよね。で、その彼は、日本語に自信が持てるようになったら、卒業試験の意味合いを込めて『ノエル』をやろう、と考えてるみたい。今はまだ封印してるみたいだけど。

佐藤　なかなかいい話ですね〜。

♥ ギャルゲーの女の子ってなんでみんな同じなの?

―女の子たちが「典型的なキャラ」ばかり……分類ができる「記号的なキャラ」が多い。これはギャルゲー特有の傾向だと思いますが。

常世田　記号ってことだと、ステレオタイプだとか、〝キャラが立つ〟っていうことは重要ですよ、ギャルゲーにおいてはかなり。

竹山　ユーザーのゲームの買い方もここ数年で変化してきてるよね。コイツだったら彼女にしたいな、という理由でゲームを買う。メーカーやゲーム雑誌もその点をわきまえてて、発売前はユーザーに提供するキャラ情報をうまく小出しにするんだよね。

―ここで皆さんにギャルゲー記号に関するアンケートをお願いしたいのですが（詳しい結果はP71の表を参照されたし）。ギャルゲー記号の

種類ってこれくらいで大丈夫ですか？

佐々木　「じつは女だった系」とか「部下系」も種類としてはある。

常世田　「キ印系」や「動物系」もありそう。

佐々木　『悠久幻想曲』のネコ耳の女の子とかペットにしてみたいと思う。首輪つけて散歩したら楽しいだろうな～。

――すばらしい妄想力ですね（笑）。常世田さんと佐藤さんはともに「幼なじみ系」のファンですね。でも、「運動系」と「お嬢様系」という点で、明確に嗜好の違いが出てますが……。

常世田　ボクのなかじゃ「幼なじみ系」も「運動系」も似てるんですよ。友達感覚だったり、つれない関係だったりするのに、後々気づいてみるとじつは恋愛だった！というパターンですよ、両方とも。

佐藤　ところが私のなかじゃ「幼なじみ系」と「お嬢様系」が同じですね。両方とも近所の大切な人なわけですよ。『プリンセスメーカー』の場合、自宅で女の子を育てるわけですしね。

――皆さん、複雑なギャルゲー記号をきちんと押さえてますね～。

佐々木　六〇年代後半生まれのボクらの世代って、昔を知らない今の中高生と違って、すべてのゲームを見てきてるんですよ。

竹山　PC80もMZ80もやったし。

出席者の皆さんの嗜好を“♥”マークで完全チェ～ック！

ギャルゲー登場キャラ・タイプ別分類表

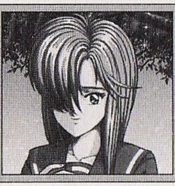
	ヒロイン系	メガネっ娘系	ロリータ系	運動系	幼なじみ系	お嬢様系	お色気系	遊び人系	女王様系
佐々木			♥					♥	♥
竹山		♥	♥			♥			
常世田				♥	♥				
佐藤					♥	♥			

この娘に会ってオレの人生が数パーセントは変わった！

マイベスト・ギャルゲー美少女

佐々木

選択の根拠？　たんに性癖の問題ですね。かまってほしいんだよ。一緒に遊びたいんだよ、紐緒結奈さまと。普段の生活で足りないものを補完するんです。



女王様

紐緒結奈さま

『ときめきメモリアル』

竹山

常に究極のメガネっ娘を探していますが、中本静に始まり、中本静に尽きるような気がします。ハマって突っ走ると気づけばメガネっ娘というパターン。



メガネっ娘

中本静さん

『卒業』シリーズ

常世田

スポーツにしか興味がない女の子を恋愛事に引き込んでゆく魅力。男っぽい女の子がときおり見せる女らしさ、だんだんよくなる二人の関係……これに弱い。



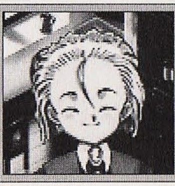
運動

加藤美夏さん

『卒業』シリーズ

佐藤

触れてはいけないもの、蹂躙してはいけないもの、大切に守らねばならないものにはひかれますね。セガサターンなら『ルームメイト』の井上涼子さんです。



お嬢様

（プレイヤーが命名）

『プリンセスメーカー』

常世田　X−1で『ロリータシンドローム』もやってますし。

佐々木　ゲームウォッチや『平安京エイリアン』とかの、ゲームがまだ純粋に単純な記号だったころを知っているから、記号が複雑化していく過程をゲーム史的に押さえてるんです。

♥生きてるレベルなのか?

――皆さん、ギャルゲーのヘビーユーザーだと思うんですが、ゲームの世界と自分の日常生活をちゃんと切り離せてますか?

竹山　ゲームの世界と自分の日常生活はちゃんと切り離せてますけど、『トゥルー』だけは違いましたね。気がつくと、南弥生のためにプレゼントを本気で探していたことがあるんです。新宿のルミネの二階で、「宝石がイイかな、いや、弥生にはきっとカサが似合うだろう……」とひとりで悩んでいたことがあります。

佐々木　ダメじゃん!　もうそれ、〝生きてるレベル〟じゃん。

常世田　あの子に似合う男になるために、がんばって税理士になろう!と思ったり、ギャルゲーのデートコースをひとりで実際にまわったりとかはよくしますね。

佐々木　ダメじゃん!　ギャルゲーデートコースめぐりが好きなら、今度出る『青山ラブストーリー』でも買ってくれ!

佐藤　サターンの時計内蔵機能をフルに生かしたギャルゲー『ルームメイト』で、生活をゲームに合わせました。朝六時に起きたり、夜の飲み会の誘いを断わってましたて、井上涼子との愛を育みました。しかもこのゲームのためだけにセガサターンを新調したことも告白します。

佐々木　ダメじゃん!　〝生きてるレベル〟だよ、完全に。でも、オレも人のこと言えないけどね。七月七日、紐緒結奈さまの誕生日にケーキ買ってきて『ときめきメモリアル』の電源を入れる。そしてゲーム世界の設定も七月七日にして、ひとりでケーキ食ったもんなぁ。

一同　…………。

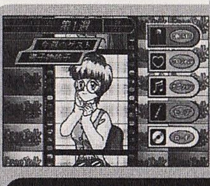
佐々木　我に返れないときは本当に我に返れない。自己認識ができて

ネクストキング　恋の千年王国



スゴロクがベースの“ゲームらしいゲーム”ですね。中世ファンタジー風の舞台設定なんですが、うまく現代風にアレンジされています。マップ上にいる人形キャラの配置関係とかにも、細かいこだわりがあって、深みがある。極端な性格のキャラも面白いですね。ゲームの開発者の方は精神分析学や犯罪心理学をを参考にしたって聞きました。[竹山]

フリートーク・スタジオ　〜マリのきままなおしゃべり〜



ラジオのパーソナリティ気分が味わえる会話ゲーム。けっこう楽しめます。女の子に番組の主題歌を歌ってもらうのがプレイヤーのネライ。目的がハッキリしてる点がいい。でもひとことだけ言っておきたいのは、このゲームに登場するラジオ・ディレクターは嘘だ!ってことですね。現役のラジオ・ディレクターである私が言うんだから間違いありません(笑)。[佐藤]

悠久幻想曲



基本的には恋愛シミュレーションではない。ベタベタした恋愛っていうよりも、男と女のさっぱりした友情がテーマ。主人公以外の男も含めて4人組の仲間と1年間一緒に過ごすんですが、みんなでワイワイ楽しみながら、軽いノリでいろんなイベントを切り抜けてゆく……女の子とのツーショット的なものがないし、非常にストイックなシナリオだと思う。[竹山]

ノエル　〜ラ・ネージュ〜（2月発売予定）



スマッシュヒットした異色ゲーム『ノエル』の新作。近未来の鎌倉を舞台に、女子高生3人とテレビ電話で会話するゲーム。前作にあった、会話ボールを用いたリアルタイムアクション的要素は減少。今回は3択になったので、前作がムズかった人にとってはありがたいかも。シチュエーションのパターンが大幅に増大。いろんな場所での会話が可能になった。

注:『ノエル』の画面は開発中のものです。

ときめきメモリアル

システムの勝利ですよね。好感度は、パラメータではなく、顔の表情で表現されるという。ちょっとしたことだけどすごく斬新だった。他人の顔色を窺いながらプレイするという点では、日本人のツボにハマったゲームかも（笑）。もうかなりやりましたね。一時期は日課でしたし、グッズ欲しさでＵＦＯキャッチャーにはかなり金をつぎ込みましたよ。[常世田]



マリーのアトリエ



ジャンル分けのできない新しいゲームが突然ヒットしたんで驚きました。ＲＰＧとアドベンチャーと経営シミュレーションの要素がごった煮のシステム。柔らかくてファンタジックな「イラスト絵」も衝撃でした。とくにＰＳゲームの絵って「アニメ系」か「リアルな実写系」かの両極端でしたしね。キャラデザインもいいし、シアちゃんもかわいいッス。[佐々木]

ても逆らえないよ、頭が妄想帝王モードに入っちゃってるから。オレは電波系かも（笑）。

——ギャルゲー的な妄想って日常生活を侵犯するんですね。妄想といえば、風俗誌を読むと男の妄想をかなえてくれるコスプレ系イメクラがポツポツ、商売になり始めているようですが、やっぱニーズがしっかりとあるんでしょうね。

＊　そうですよ、だいたいここにひとりコスプレ系イメクラの達人がいますからね！

＊　匿名を条件にお話ししましょう（笑）。今年の春にオープンした新宿『ぴーちぱいぱい』、あと渋谷『聖コスプレ学園』あたりが有名店ですね。「シナリオ」持ち込みもできますし。六本木『キューティハニー』はイメクラではないんですが、みんなキューティーハニーの格好をしています。

＊　まれに許しがたい店があって困りますよ。『セーラームーン』の亜美の制服って青じゃないですか。なのに亜美が〝緑〟の制服を着てる店があるんです！　ち、違うよ、亜美は青だよ！って叫びたくなる。

一同（爆笑）

＊　イメクラとしては新宿『ウェディングベル』もおすすめの優良店。

＊　匿名だったらなんでも言えますね。私は『ドラクエII』でオナニーしたことがあります。ムーンブルクのお姫様がモンスターに襲われてるシーンを妄想するんです。不思議なことにドット絵でもデキるんですよ。最初は無理だと思ってたんですけど。『ドラゴンバスター』でお姫様がバニーガール姿になるのにはお世話になりましたよね〜。でも『スーパーマリオブラザーズ』のピーチ姫ではさすがにできなかった。

＊　ああ、たしかに『スーマリ』はキツイ。クッパの頭に責められてるピーチ姫を妄想したくても、そもそも画面にはほとんど出てこないもんなぁ（笑）。

＊　おい、いいのか！　これゲームの本だろ。なんか違う本の座談会になってきたんじゃないか！

（こんなことをたくさん話していたら、三時間経ってしまいました）

ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.1　虹色の青春

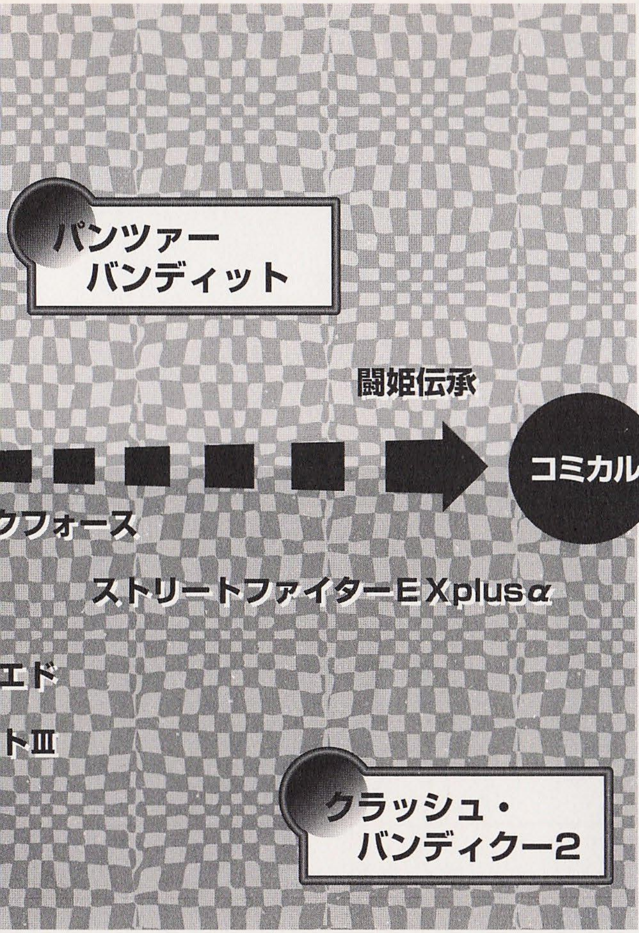
『ときめきメモリアル』本編とはまた違った物語が楽しめるアドベンチャーゲーム。ヒロインが本編とは異なり、サッカー部のマネージャー・虹野沙希になる。佐々木氏はこのドラマシリーズについてこう語る。「虹野ファンはこれで号泣したらしい。オレももし紐緒結奈さまのドラマシリーズが出たら、彼女に対して忠誠心を示すために5枚買う予定です」。



フォトジェニック

恋愛フォトシミュレーションゲーム。風景カメラマンである主人公が目指すのは、１年後に行なわれる「美少女写真コンテスト」での優勝。コンテストまでに、3人の女の子の誰かから撮影許可を得て、出展作品を撮らねばならない。このとき“撮影”だけではなく“恋愛”にも気を配らなければならないのだ。絵はすぎやま現象。テキストの出来もいい。





暴

壊しまくりの暴れまくり、ストレス発散には一番！

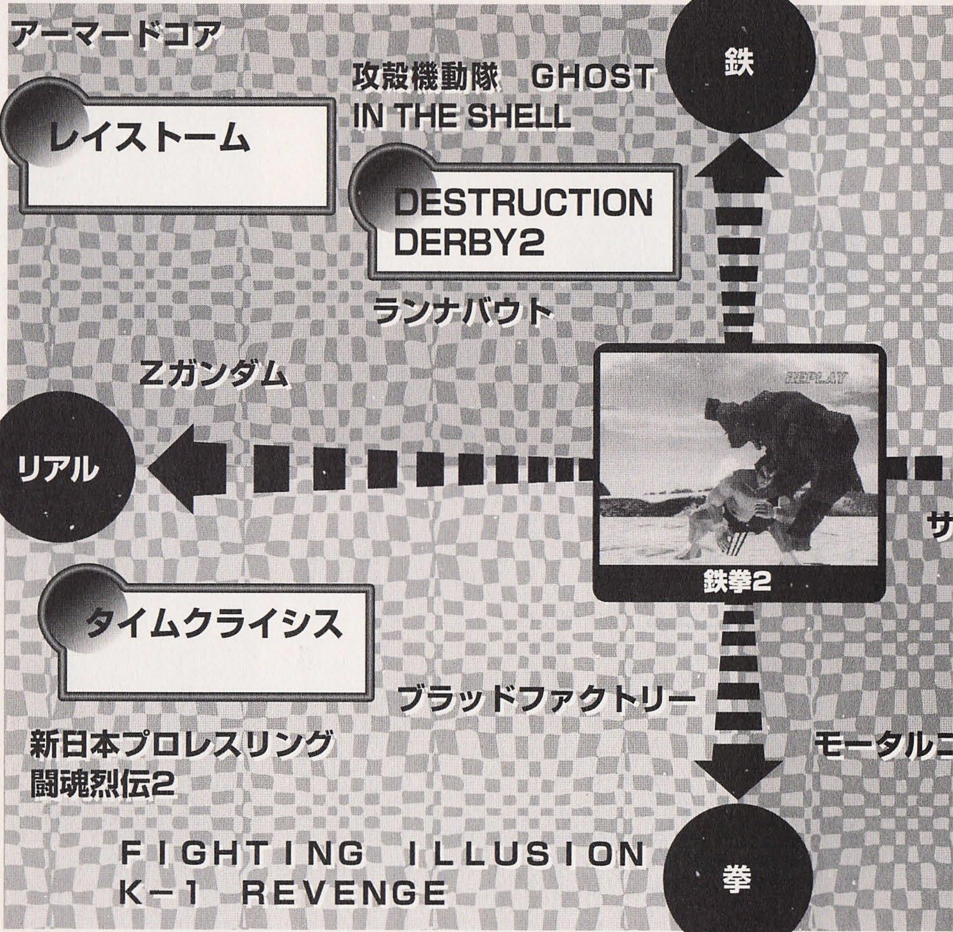
なんかムショーに腹立たしいことや日頃の鬱憤がたまったときには、つい暴れたくなるもの。そんなときは、バーチャルぶっ壊しワールドだ！

岡安　学

滅茶苦茶に破壊する快感がここにある

ゲームの醍醐味のひとつに〝達成〟の気持ちよさがある。タイムアタックでベストタイムを叩き出したときやハイスコアを出したときの、あの言い知れぬ高ぶり。そして、敵を倒したときの手応えなどもそうだ。このカンジをくれないゲームだと、内容がどんなによくできていても、その面白さが半減してしまうわけだ。こういう気持ちよさをいちばん実感できるのが暴れる系のゲーム。敵をバンバン倒したり、物をぶっ壊す快感はとにかく最高。

また、ゲームの初心者でも比較



的簡単に遊べる点もイイ。なんていったって破壊しまくればいいんだから。上級者にもなれば他の目的も出てくるんだが。

暴れると一言でいっても、いろいろなものがある。上図の縦軸はメインキャラ（ゲームの主体）が生身の人間か、機械を題材にしたものかで分類した。人間を使用したものは、殴る、蹴るなど実際に体験したことのある感覚が得られる。人を殴ったときの快感（こんなこと言っていいのか？）を感じたい人には「拳」モノがオススメだ。機械を題材としたほう（「鉄」モノ）では、物を破壊する感覚が得られる。とりあえず物に当たってしまう人向け。しかも、あとで後悔しなくても済むところが現実とは違っていい。

もうひとつの方向性として、「リアル」と「コミカル」がある。実際の行動の代償と考えるか、完全なゲームとして捉えるかだ。

酔って暴れるのもいいかも（？）しれないが、それよりも健全で誰にも迷惑のかからないゲームで暴れといたほうが無難な選択。

暴

CORE GAME

鉄拳2

「暴」の核をなすのは、PS格闘ゲームの顔『鉄拳2』。これをやらずして「暴」のゲームは語れない。

熊やカンガルーまで暴れまくる

PS初のミリオンセラーソフトとしても有名な『鉄拳2』。3D格闘としてもセガサターンの『バーチャファイター2』と並ぶ人気作だ。このゲームは十人（規定をクリアすると最大二十五人）の格闘家が真の強者を目指し、アイアンフィストトーナメントを勝ち抜いていく。登場するキャラクターには、それぞれの格闘スタイルを持たせており、異種格闘技として戦うことになっている。なかには熊やカンガルーといった動物やロボットまで登場する。操作はいたって簡単で、両手両足に対応したボタンと方向キーの組み合わせで戦う。

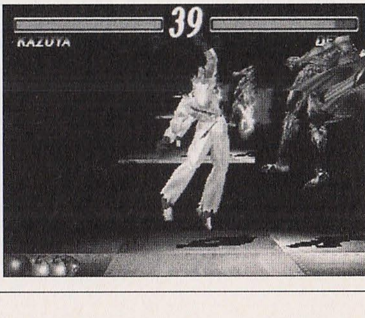


●対戦格闘●ナムコ●¥5,800

コマンドによるストレスは一切ナシ

格闘ゲームといってしまうと、コマンドやらなんたらで難しいイメージが強いのだが、この『鉄拳』に限っていえば、それは当てはまらない。

今までの格闘ゲームと異なり、必殺技というものが存在しない。しかも、簡単な方向キー操作とボタンの組み合わせで技が出るので、適当に戦っていても多彩な技を繰り出すことができる。コマンドが難しいってことで技が出せず、かえってストレスがたまるようなことはない。さすがに上級者ともなると正確な技のやりとりが要求されるのだが、ずぶの素人でもある程度戦いらしく見えるってのはかなりの魅力。また、適当に戦っていても、一方的に負けるといったことはなく、ある程度いい戦いもできる。攻撃が当たりやすいので、その都度に殴る手応えを得ることができる。その手応えによる気持ちよさがあるため、勝ち負けを超えて、戦っているだけで充分に楽しむことができるってわけだ。



攻撃が当たったときの爽快感は格別。

攻撃の楽しさを味わえる十連コンボ

このゲームの売りのひとつに十連コンボというものがある。順番にタイミングよくボタンを押すことで、連続した攻撃が出せる。

ある程度の練習は必要だが、これを出せるようになれば、楽しさは倍増すること間違いなし。自分のキャラが一方的に殴る姿に、たとえすべてガードされても最高の気分が味わえる。

鉄
リアル

DESTRUCTION DERBY2

走ることよりも、ぶつけることに熱くなるレースゲーム

●レースゲーム●SCE●¥5,800

クラッシュさせる感覚がたまらなく快感

レースゲームというと、グランプリで優勝したり、タイムアタックでベストタイムを出すことに意義を見出すものだが、このゲームはちょっと違う。敵の車にガンガンにぶつかって破壊させていくことが目的。もちろん、通常のレースとしても楽しめるのだが、それはそれ。ぶつかって破壊する楽しさを知ってしまったら、レースなんてやってられない。ゲームモードは、通常のレースモードに加え、レースをしながら敵へ攻撃することで得点が増えるWreckin、Racingモードや、競技場内で敵の車を破壊するのが目的のデストラクションダービー・モードなどがある。とくにオススメするのがデストラクションダービー・モード。狭い競技場の中には十数台の車がひしめき合い、そのなかでぶつかり合う。プロレスでいうバトルロイヤルのようなもので、わざわざぶつかりに行かなくても敵の車に接触してしまうほど。

　今までのレースゲームは、いかに敵や壁に当たらないようにするかを心掛けて走っていたわけだから、その考えを根底から覆しているソフトだ。細かいことを気にせず、敵の車にガンガンぶち当たる感覚は爽快そのもの。



とりあえずぶつけて、破壊しまくる。

リアル
拳

タイムクライシス

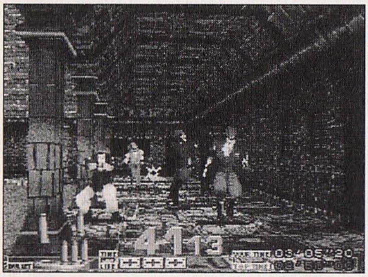
撃って隠れて撃ちまくる。敵をバンバン倒すガンシューティング

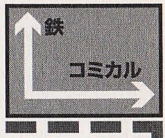
●ガンシューティング●ナムコ●¥5,800

撃って隠れて敵を倒しまくれ!

ゲームセンターに遊びに行ったとき、みんなでワイワイ大騒ぎするゲームといえばカーニバルゲームとガンシューティング。銃を撃ちまくって敵を倒す爽快感はストレス解消に一番ってわけだ。映画やテレビドラマでも、拳銃を撃ちまくるシーンは爽快だしね。このゲームはゲームセンター版からの移植でもあるので、遊んだ感覚はそれとまったく一緒。専用銃である「ガンコン」を購入すれば、自宅で大騒ぎしながら遊べる。『タイムクライシス』には今までのガンシューティングと異なる要素が用意されている。身を隠すという行動が取れるようになっている点だ。敵の攻撃を身を隠して避け、チャンスになれば、銃を撃ちまくる。まるで、刑事もののテレビドラマの主人公になった気分。身を隠すにはボタンひとつで事が足りてしまうが、ついつい自分もテレビの画面から身を避け、ソファやタンスの物陰に隠れてしまう。テレビゲームとわかっていても、気持ち的には、サバイバルゲームかエアガンで遊んでいる感覚だ。

　また、せっかくガンコンを買ったなら、同社から出ている別ソフト『ガンバレット』の購入もおすすめする。


撃って避けるの繰り返し。制限時間内に敵を倒せ！



パンツァーバンディット

一~四人で楽しめるアクションゲーム

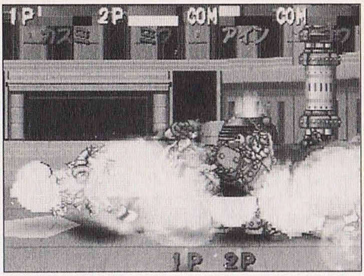
●アクション●バンプレスト●¥5,800

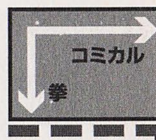
対戦格闘とアクションゲームの融合

登場する敵をガシガシ倒しながら進んでいく横スクロールのアクションゲーム。この手のゲームは、攻略していくというより、コンティニューしまくりで進んでいくイメージが強く、何も考えずにひたすら戦っていける。操作も簡単。ボタンと方向キーの組み合わせでいろいろな技を出すことができ、連続技もいつの間にか出てるって感じだ。しかも、主人公のまわりにはお供メカが存在しており、一緒に攻撃もしてくれる。このお供メカは、主人公との合体攻撃をしたり、独自の必殺技を持っていたりと、戦いに彩りを添えてくれる。

通常の横スクロールアクションのほかに、対戦格闘のモードも用意されている。とはいっても、操作方法は横スクロールアクションのときと同じなので、他の格闘ゲームのようにコマンドやら戦略やらの七面倒くさいことは考えずにガンガン戦っていける。しかも最大で四人同時プレイも可能ということで、入り乱れてひたすらに暴れまくる感じには、通常の格闘ゲームにない原始的な楽しさがある。

通常の格闘ゲームは難しいと敬遠しているユーザーにも充分楽しめる格闘ゲームである。


四人対戦は大騒ぎ。ガンガン攻撃したもん勝ち。



クラッシュ・バンディクー2

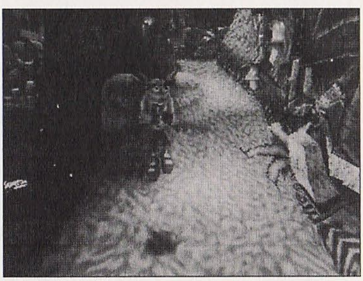
クラッシュくんが画面狭しと暴れまくる！

●3Dアクション●SCE●¥5,800

スピンアタックで敵や木箱を破壊！

昨年発売され、大ブレイクした『クラッシュ・バンディクー』の続編。登場キャラクターのクラッシュくんはテレビCMやイベントの着ぐるみで、今やゲーム以上に有名だ。前作では、キャラクターのカワイさに反して、難易度が高く、クリアするのがかなり困難なソフトだった。しかし、今回は難易度も調節され、前は途中で投げ出した人も最後まで楽しめるようになっている。といっても、このゲームの魅力はクリアすることではなく、プレイしているだけで楽しくなるような、キャラクターの動きにある。前作では、走るのとスピンアタック、ジャンプ以外には大したアクションはできなかったが、『2』からはスライディングやハイハイ、ボディプレス、ハイジャンプ、しゃがむなど多彩になった。また、前作から引き継いだ死にざまのアクションは見もの。さすが洋ゲーといった感じ。まるでアメリカンアニメを見ているような動きが楽しくって、やられてもそんなにくやしくない。

まぁ、クリアは二の次にして、クラッシュくんのいろんな動きを楽しむってのがこのゲームの醍醐味ってことになるのかも。


死にざまは必見。やられた状態によりさまざま。

鉄
リアル

レイストーム

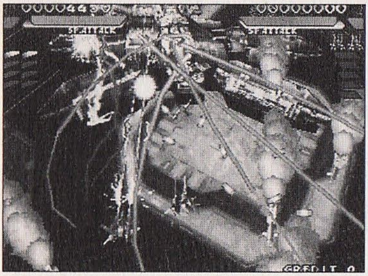
ため込んで一気に倒す爽快感がグッド！

●シューティング●
タイトー●¥5,800

グラフィックはSTGナンバー1

ポリゴンで表示された美麗な画面の3D縦スクロールシューティングゲーム。アーケードからの移植で、『レイフォース』の続編にあたる。

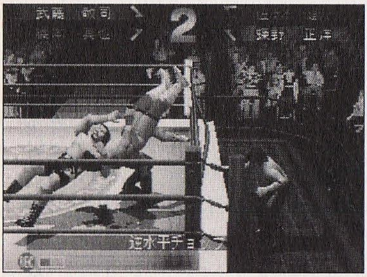
前作『レイフォース』にも登場したロックオンレーザーがこのゲームのすべてを語っている。


ロックオンレーザーをバンバン使いまくるのだ！

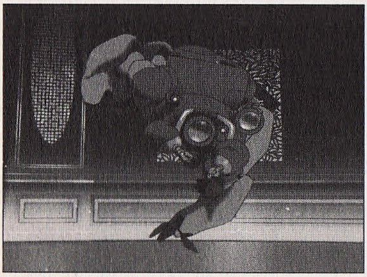
自機の前方にあるサイトで敵機をロックオンした後、レーザーを発射することによって数体の敵機を同時に倒すことができる。ロックオンは最大十六カ所まで可能。このときに倒した敵機の数が多ければ多いほどボーナス点も高くなり、爽快感も比例して上がっていく。また、自機のタイプが二種類用意されており、それぞれのロックオンレーザーのグラフィックが違っている。緑色のレーザーが直線的に敵機を襲うタイプと、紫色に輝く稲妻が画面いっぱいに広がるタイプがある。二人同時プレイも可能で、お互い違うタイプの自機でロックオンレーザーを使用し合う様子は、壮観そのもの。敵を有効に倒すといったことよりも、いかに多くの敵機をロックオンできるかが目的になるはず。また、PSオリジナルのエクストラモードは演出がよりハデになって爽快さもアップ。

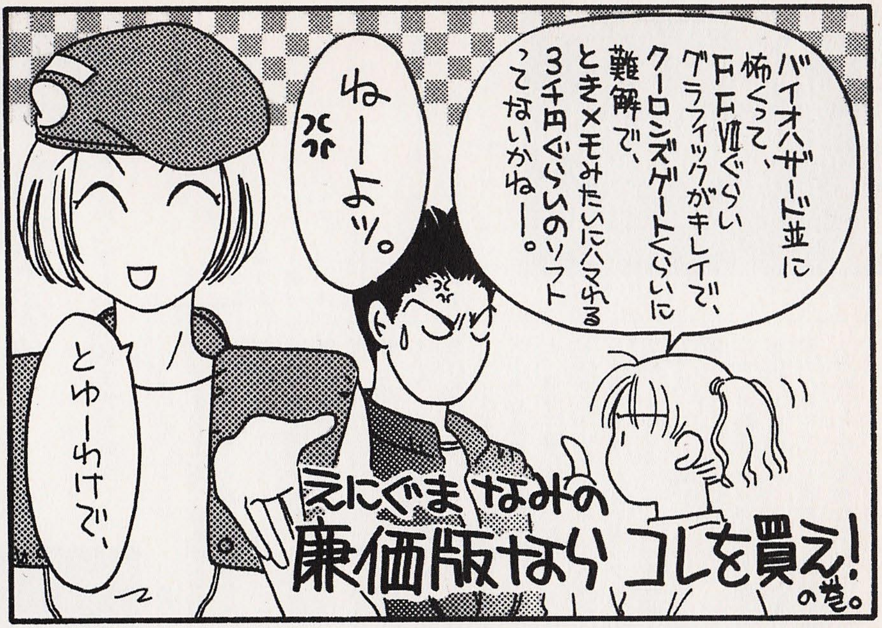
まだまだある「暴」の要チェックタイトル

鉄モノではずせないのが士郎正宗原作のアニメのゲーム化『攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL』。壁や天井に引っつく独特な動きをするフチコマを操作して、敵を倒しまくるのが快感。石野卓球のBGMも臨場感たっぷり。必聴だ。そして『アーマードコア』。テレビアニメでお馴染みの巨大ロボットを駆り、一対一の戦いを繰り広げる。パーツや武器のパワーアップもでき、多彩な攻撃は迫力満点。通信対戦も可能。


『闘魂烈伝２』。ツープラトンなど四人で暴れまくる。

「拳」モノで挙げておきたいのが『新日本プロレスリング 闘魂烈伝2』。新日本プロレスのレスラーが実名で登場する3Dプロレス。『2』からは、タッグマッチをすることが可能で、ツープラトン攻撃などハデな技も使用できるようになっている。アントニオ猪木はファンならずとも使用すべし。最後に『ストリートファイターEX plus α』。格闘ゲームの定番『ストII』が3Dになって登場。3Dならではの動きと、2D時代と同じ操作性が他の格闘ゲームとは一線を画す。キャンセルしまくりのスーパーコンボは爽快感たっぷり。


『攻殻機動隊』。BGMを聞くだけでも楽しい。



ほどよいダサダサ感がたまらない!!

突然ですが質問です。『バイオハザード』の後に絶対やってはいけないソフトってなんでしょう? はい、正解です。答えは『オーバーブラッド』でーす（笑）

……のっけから失礼なこと言ってますが、いやーホントにそうなんだってば、事実オレがそのパターンでやって、「なんじゃあこりゃあ!」と叫んでしまったぐらいだからな。だったらなんでそんなモノを人に薦めるんだと言われたら「……そりゃあオモシロイから」と答えざるを得ない。矛盾してますかね、ワタシ。あ、やっぱり矛盾してますか（笑）。

そーなんだよねー、だって主人公からして、三十二歳って設定のわりにはハエギワがけっこうきてるオヤジだしさー、ヒロインだってときどき顔と体の比率がとんでもねーことになったりしてるし、ゾンビ（モンスターと呼ばれてはいるが）はなんだか弱っちくて倒し甲斐がないし……で、主人公の話に戻るんだけどさ、ひとりじゃ寂しいってんでR2D2みたいなロボット（勝手に主人公に「ピポ」と命名される……災難）をお供に連れて研究所を探索するんだわ。だけど、このロボットがけっこうお役立ちで、何かにつけ主人公のオヤジを助けてくれるのね。しかもホメられるとうれしがって飛び跳ねたりもするぞ。いや〜んカワイイ!

主人公のラズもこうしてみるとお茶目なオヤジだよね〜。とくに、ジャンプに失敗して穴に落ちるときの大げさな叫び声がグー♥　でもその後に出る「YOU ARE DEAD」の文字がヤな感じだけど。あら? 何度も死んで遊んでたら、今度はなにやらアヤしい展開に……あっ、きゃあっ、あぶない!　……ああっピポがピポがあーーーー!!

はっ。なんてこった。

あまりにベタな展開なのに、いつの間にか感情移入してしまっているオレ……そう、『オーバーブラッド』は『バイオ ハザード』のようにクールでカッチョいいゲームとはまったく別質のものだったのです。決してカッチョよくはない



けれど、そのほどよいダサダサ感がプレイヤーをドラマに引き込んでしまうのよ～。ホラ、飛行機の中で見る映画なんか、B級のほうがオモシロかったりするじゃないですか。これはそんなカンジでプレイしていただくのがベストですね！

しかしもちろんお楽しみはほかにもたくさんあって、巨大な扇風機相手に悪戦苦闘したり、岩場にぶつからないようにホバークラフトを操作したり（けっこうムズカシくってハマる）、そして、ラスボス戦での時間との戦い＆頭脳戦でのオマケもついてかなり遊べます！　これで廉価版だったら誰も文句はいわないよ！　買え買え今すぐ買いに行け！　ラスト近くのピポとのエピソードも泣けるからさ～。

人生に疲れたアナタに!?

さてさて、廉価版でお釣りがきちゃうソフトの二本目は、なんといっても『刻命館』でしょう！　これはかなりオススメです。

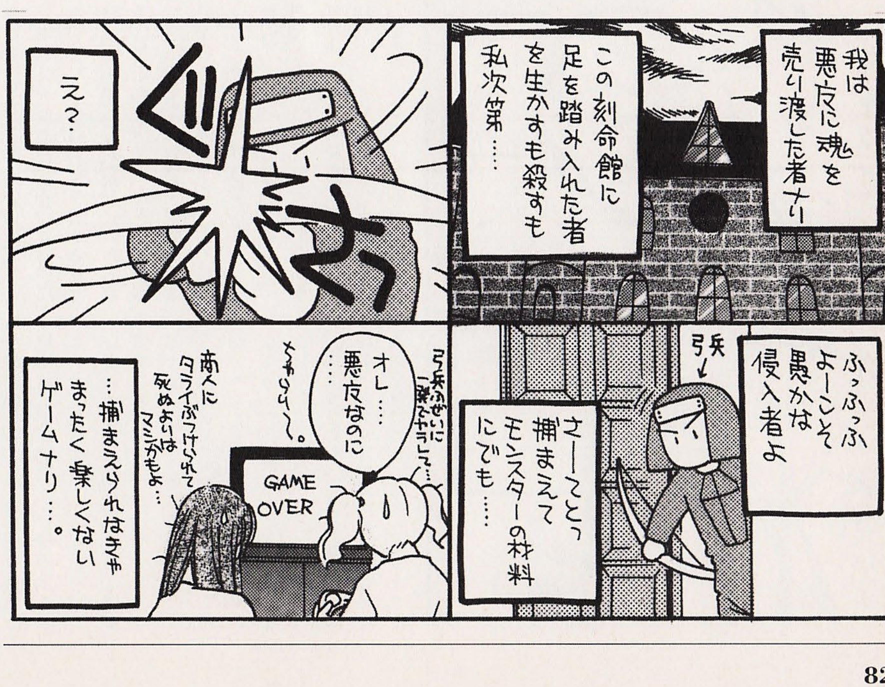
実の弟の策略により「父殺し」（国王なんである）の罪を着せられた主人公（自分）が処刑台にかけられ炎に焼かれながら、あまねくすべてを呪って「この世に復讐するためなら悪魔と契約したっていいぜ～！」などと自暴自棄になっていたら……言ってみるもんですね、それを聞きつけた悪魔がやってきて、アナタにお屋敷をプレゼントしてくれました。そう、館の名は「刻命館」。「ここにバカな人間どもを呼び寄せて、いろんなワナを仕掛けて『人間狩り』に精進するのよ。そしたら徳（？）が上がって封印された魔人を復活させることができるのだ！　わーはっはっはっはっはっは！　見てろよ人間ども～おまえらなんか、おまえらなんか～」……と人生に疲れたアナタならきっと白熱することマチガイなしのゲームです。

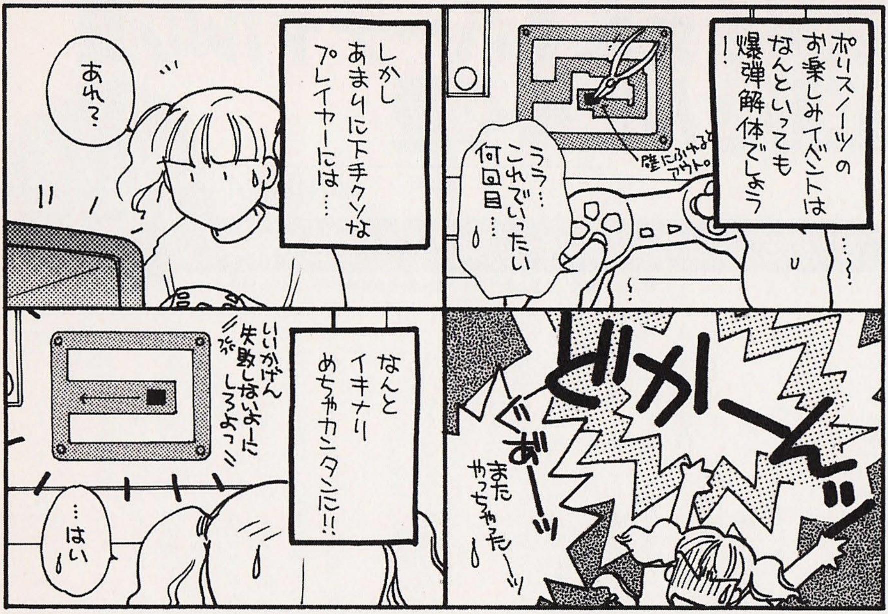
ストーリーも分岐があるマルチエンディングシステムだし、捕らえた人間を材料にして作ったモンスター

も使えば使うほどグレードが上がっていくし、館だって自分の好みで増改築できちゃうし……と、プレイヤーの思いのままの世界を広げられるっていうのがこのゲームのスバラシイところなのです。
　しかし、このソフトにも唯一の欠点が。ええ？　メモリーカード……九ブロックも必要なの!?　しかも途中のセーブも最後にプレイしたところまでしかできないため、バグったりするととんでもないことに……（最終話まできて、バグったときは真っ白な灰になったよ……）。
　しかしそれを差し引いてもまるまるモトの取れるゲームなのはマチガイなし！「人間狩り」をしたい人はずーっとそればかりやっててもいいんだから、楽しいよ～。ちなみにワタシのお気に入りトラップは「ピットフォール」。どんなに屈強な相手でも落とし穴に落ちる姿は皆アワレで愉快です。……でもハマりすぎて友達なくさないようにね～。

映画気分で楽しめる一本

　さてラストは『ポリスノーツ』。タイトルから推察されるとおり、ストーリーは人類が宇宙へ移住を果たした未来の設定なんですな。まずはなんだか状況を把握するのにプレイヤーはさんざ画面で話を聞かされるハメになる。う～ん、この辺が気短なタイプのひとはイライラするゲームなんだよね。でも待って！　もうちょっとガマンしてつきあってくれ！　しばらくするとシューティング好きなキミにオススメな銃撃戦が待っているからさ！　……そんな観客を飽きさせない配慮も交じえつつ、話はナゾがナゾを呼んで主人公をビヨンド（宇宙）へと誘う……え？「観客」っていったい何のことだって？　やだよ、おまいさん。ワタシたちはみんな『ポリスノーツ』って映画の観客じゃあないですかー。　そう、『ポリスノーツ』はまさに「映画」なんである。ほらほらソフトのジャケットにもちゃんと「インタラクティブシネマ」って書いてあるでしょー？
　それゆえにストーリーや、設定はかなりしっかりしています。たとえば宇宙ステーションの絵が出てき





て、気になるところをプレイヤーがクリックすると、その説明が受けられたりするんだけれど、どんなに小さいモノを指してもなんと新たな情報が！　極端な話、床のタイル一枚とってもきちんと裏付けされた理論を用意してあるのだ。うーん、スゴイ！　かといって小難しいゲームというわけではなく、内容はあくまでエンターテイメントっていうところがいいのだよ。

主人公は宇宙計画モノにはお約束の「地球に帰ってきたらウラシマ効果で三十年も経ってました〜」的苦悩を持つ探偵で、その相棒になる黒人のおっさんは刑事であるにもかかわらず、かつて事件で失敗した理由から銃が抜けないというトラウマを抱えている。まんま『ダイハード』みたいな設定なのだ（笑）。あああ〜やっぱ人間ドラマってイイよね〜！　加えて次々に起こる事件のナゾにもドキドキさせられてしまうことマチガイなし！

……なので、このゲームはイッキにやろうとはせずに毎日少しずつやるのがベストです。ちなみにワタシは毎晩寝しなに、ベッドに横になりながらプレイするとゆーカタチがお気に入りでした。

もちろんお楽しみイベントだっていっぱいありますぜ〜。

まずは銃撃戦に備えての射撃訓練。いろんなモードで練習可能だから楽しい。そしてなんといっても愉快なのは爆弾解体！　あんまりしくじってばっかりいると相棒のエドが「オレにやらせろ」と言ってきますが、爆発するのを覚悟で何回か任せてみましょう（笑）。きっと愉快なネタを披露してくれるハズです。ちょっとエッチなアナタには女院長のお胸プルプルイベントもご用意させていただきました（↑ナゾ）。けっこうバカなノリもあってそれがまたいいんですよ……。そしてラストはやはり映画を見終えた後のような充足感アリ。ふ〜満足まんぞく。

＊＊＊＊＊＊＊

ビッグタイトルのゲームと違って、適度に完璧さのないソフトのほうがツッコミ甲斐があって愛しかったりしますよね〜。

でもやっぱり『バイオ ハザード』もスキだけどねー（笑）。

現実を支えるバーチャルの礎
虹野さんに捧ぐ愛

講談師　**神田陽司**

思い入れレビュー

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1　虹色の青春

●コナミ●MC容量2●プレイ人数1●¥4,800●97年7月10日発売

それは、ずっと先のことだ。太陽が、今より少しは冷たくなる頃のことだ。

売れっ子講談師となり、『新・スター千一夜』かなんかに引っ張り出された僕は、「新・黒柳テッコ」みたいな司会者にこう尋ねられる。

「……まあ、いろいろゴクロウもおありになったでしょうと思うんでございますが（ハナ声）あなたを、今日まで支えてきたものは、何でございましたか？」

僕は胸を張り声高らかに答える。

「それはもちろん、虹野さんの励ましのひとことです！」

「は？　どなたでございます？」

そのとき、テレビの前にいた七億人のなかに、この言葉に鋭く反応する人々がいた。社会的地位を築いた者、安らげる家庭を得た者……、日々「一生懸命」にシアワセをつむぎ続ける七千万人の虹野フリークが、声を合わせこう叫んだのだ。「俺もだ！　俺も虹野さんに支えられてここまできたんだッ!!」。

『虹色の青春』は恋愛シミュレーションをジャンルとして確立した『ときめきメモリアル』のうち、トップ3から落ち得ない人気キャラ・虹野沙希をフィーチャーしたアドベンチャーゲームである。主人公はきらめき高校二年のサッカー部員となり、レギュラー選抜からはずされ、落ち込み、挽回するための努力をマネージャーの虹野さんと重ねてゆく。

本家である『ときメモ』と違い、新キャラも登場するが恋愛関係に進める相手は虹野さんひとりきりだし、サッカーのミニゲームなどロープレ的要素もあるが、基本的には一本道のストーリーを追ってゆく自由度の少ないゲームである。

だが、しかし。その過程に待ち受けている、胸の奥のいちばん切ない場所にまで届き撃ち込まれてゆく「ときめき」溢れるエピソードの数々といったら！

いったいあの心震わせる瞬間たちを言葉になどできるものだろうか？

「時は春、四月は桜も過ぎし頃。きらめく季節のそのなかで、信じていたはずのレギュラーにもなれず、失意のドン底にたたき落とされましたる主人公。今日も今日とて、通いも慣れたる神社の木陰に訪ね来たりまして、もの言わざるボールを相手に、ただひとりきりの練習に励むのでございました……（この部分、講談調で）」

やがて、偶然にそれを見つけた虹野さん。その驚きの表情、自分のために流してくれた涙。急速に近づいてゆくふたつの心。初めての遊園地、観覧車の上でふたりを包んだ夕陽のまぶしさ。映画館の暗闇に浮かんだ愛くるしい横顔、超ラッキーで見れたドレス姿（リセットしてでも見たい水着姿）。きらめき中央公園での心のふれあい。



最初っからときめき顔。本編で苦労した人にはこれがドラマシリーズの一番嬉しい部分だったりして。

受かった気でいたレギュラー試験に失格。好きな子の目の前で下される現実の重みってホントきっつい。





左は初登場の秋穂ちゃん。基本設定は「気の利かない後輩マネージャー」。たしかにいますね、こういう子。



初デートはお馴染みの遊園地。チャンスをくれたのはこれまたお約束で好雄。相変わらずいい奴です。

「一生懸命なあなたは、いつも私に元気をくれるの。ありがとう」

けれど、いつしか、すれ違い、疑念、落胆、そして和解……。毎晩彼女が夜練に作ってきてくれるお弁当の味覚すら、この舌の上にハッキリと残っているッッッ！

そして最後の最後に待っていた虹野さんからのメッセージを、ただのゲームの一場面として忘れることなど未来永劫あり得ないだろう。嗚呼、我が青春に、宝石箱をくつがえしたように輝きをちりばめてくれた虹野さんよ、ああ、あァあァ……くずれてきたァ（菅原祥子風に）（ええい最後までプレイすりゃわからァ）。

『ときメモ』本編しかやっていない諸君。ここにいる虹野さんはあの「根性マニア」なだけの彼女ではないぞ。そしてアドベンチャーをあなどってはイケナイ。おそらくいくつかの演出（とくにモノローグに関して）は、アニメや実写でも不可能と思える素晴らしい効果を発揮している。

そしてその虹色のドラマに僕は現実の生活さえ揺すぶられた。「約束したじゃない、レギュラーになるまで頑張るって」。そう言われてから後、僕は一日もケイコを欠かしたことがない。「一生懸命」でいることが虹野さんを元気にするならば、これからもずっとそうしようと思う。

そしていつか、冒頭のように、虹野さんへの愛を、世に知らしめるために頑張り続けようと思う。そう、「愛」とは相手の価値を高めたいと願うこころである。たとえ対象がゲームキャラであろうとも！　アブナイ奴？　百も承知。バーチャル世界への没入を、ヒナンされないためにもと、現実を頑張り続ける力を虹野さんはくれたのだ。ホントだよ。

何？　バーチャルなどしょせん実体のない存在だろうって？　じゃあ、「**虹**」はどうなのだ？　実体などなくとも雨上がりの空に美しい感動を与えてくれるではないか。少々「**野**」ぼったく古くさい情熱でも、渇ききった「**沙**」漠のような現代に、夢みることの輝きを与え、「**希**」望を与え、元気を与えてくれるなら、バーチャル大いにケッコウじゃないか（しまった、大喜利になってしまった）。

虹の向こうには何があるのか。ニジノサキにはバーチャルと現実をつなぐ愛の架け橋があるのです。

九龍城の闇で繰り広げられる濃厚なアジア・ゴシックの世界

思い入れレビュー

映画監督　園子温

クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳〜

●SME●MC容量1●プレイ人数1●¥7,800●97年2月28日発売

僕は、ゲームに関しては、ゲームそのものが好き、というよりもある種のゲームに、ものすごく愛を感じているだけだ。次から次へ出るクソゲーに手を出して損をするよりかは、たまに思い出しては『バイオ　ハザード』や『クーロンズ・ゲート』に興ずるほうが、安全だし、……第一、ひとつの作品がバカ高くて、試しにやってみようなんて気が起こらない。ただ面白いゲームなら、いつだって、すぐにでも手を出したいと思ってる。その僕にとっての〝面白いゲーム〟という基準って、やっぱり第一にダークで、第二にもダーク、第三もやっぱりダーク、ダーク、ダークなゲームってことなんじゃないかな？　ダークってのは闇を感じられるってこと、死を感じたり、血の臭いを感じたり、危険で呪われてて……廃虚（デッドテック）であること。

やっぱり、人間って、この社会も含めて、廃虚だと思ってる。私も廃虚、他人も廃虚、って感じ。この廃虚感（?）とでもいうべき感覚って僕にとっては、廃人とか、虚無だとかいったペシミスティックなもんじゃなくって、もともとが、人間なんて生まれながらに「物」や「死」にほとんど近い存在ですっていう、いわば歴然とした事実を再確認する作業なんです。新しい首都は、未来から見れば、〝新しい廃虚〟にすぎないし、今日、生まれたばかりの赤ちゃんも百年経ったら、墓石の下で物に戻っている。それは当たり前のことだ。でも、現代は、そういった当たり前の事実が、とにかく（忙しすぎて）隠蔽する気はなくとも、忘れられてしまうし、常に人生も文化も意義を問われ、意味を追求しちゃうなかで、たとえば（長くなったな、前ふり）この『クーロンズ・ゲート』っていうゲームを深夜、ひとりでやってるとね、念仏みたいに口から出てくるよね〝人は廃虚、この世は廃虚〟って。

一度だけ、「本物」のクーロンジョーに行ったことがある。ものすごく昔、僕が六本木の雑居ビルの管理人をやってた頃に、ストリートでチンピラ香港人と意気投合、初めて香港に行った。



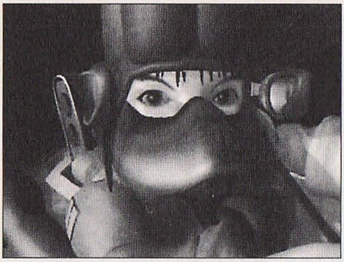
陰界でのキーワードとなるのが双子。行動を共にすることになる小黒（シャオヘイ）も双子の片割れ。

「園さーん、こっち（クーロン）に来たら、（親指と人さし指で輪を作り、そこに舌をさし込んで、ニヤッと笑い）ワタシ、もう、園さんにご招待、ご招待ね」

要は、国に帰りゃポン引きがショーバイだったから、スケベ女や商売女には事欠かない、と言いたかったわけだ。その若者に強引に連れられて、クーロンの闇の中に分け入っていった。親もクーロンで暮らしているだけあって、幼少時からよく馴染んだ通学路そのもの、といった風情で、彼は私を引き回した。細かい血の筋のように枝分かれするクーロンの細い細い道の上を、ヒョイヒョイ軽々と飛



舞台となる九龍城のモデルはもちろん香港。猥雑な町並みを歩く間はモンスターのことも忘れて観光気分？



ダンジョンと化している陰界の道案内をしてくれるクーロン・ナビたち。リトル・フライもそのひとり。

びはねる彼の姿。

今でも思い出すのは、時折、暗闇で、先を歩いている彼が、振り返り、「こっちよ！　こっち！　ソノさーん！」と陽気な顔で叫ぶ姿。その声は闇にエコーし、不気味に残響を残した、彼が手招きする方角には、闇がパッカリ口開けてて、すごい微笑みをたたえてる……そんな記憶がある。

僕の好きなゲームは、こういった、うきうきしちゃうくらい、子供心に戻って、はしゃいじゃう、怖ーい闇をたたえたやつ。『バイオハザード』と比べると『クーロンズ・ゲート』の闇には体温がある。



モンスターが帯びている属性に相反する属性（火には水の属性）をぶつけることによってバトルを展開。

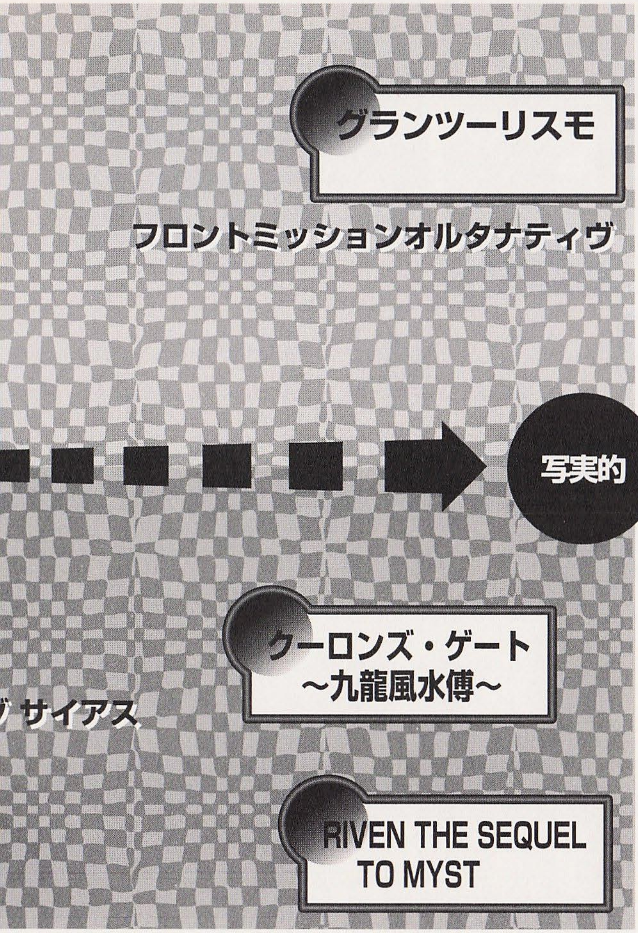
人間の体温、温もりだ。冷たいのもいいが、こういう感じは、たまらない。とくに前半戦の、まさしくクーロンの内部をさまようあたりは、ぞくぞくする。百年前からそこに存在しているような、ガラクタ廃虚の奥を分け入っていくと、闇の向こうに、ポツリポツリと、裸電球や、ネオンサインの明かりが見えてくる。つまり、そこには人間がいる、というサインだ。物、物、物、それも廃虚と化した物の奥に、まだ体温を残した存在がいる。その明かりの下は、人が営みをできる程度には、わずかながらも「物」らが「整理」され、「物」がガラクタからわずかにこの世へ引き戻され、体温を復活させている。物体として退却しつつあるこのクーロンの世界で、ところどころに「店」と称し、看板を掲げ、光が点滅し、その薄暗い内部に人の気配がするとき、なぜ僕はこんなにホッとするんだろう。

このゲームの後半戦は少しずつ、その理由がわかってきて、切ない。

暗闇で人の気配にホッとするのは、実はかなりヤバイ安らぎなんだ。悪意の共感？　人間って悪意に満ちてる存在なのに、このクーロンの純粋な「物」に回帰した廃虚の中で人はすごく不安になる。なぜなら、「物」ほど純化された存在じゃなくって、もっとHでもっと欲望に突き動かされてて、ずる賢い存在だから、人の気配があると、自分に似た悪意や欲望の匂いを敏感に感じ取って、ホッとしている。だから、ヒューマンな愛に満ちた何かじゃなくって、もっと動物的な共感、悪意ある共感に間違いないのだ。

あたりにちらばる「物」に、その心をとらわれ収縮したり、あるいは「物」が人の心に宿り廃人や狂人になっていく、静かな宇宙的空間。ゲームは、物と化した人やら、人と化した物やらの波打ち際で、混沌とした戦いを繰り広げているうちに、ラスト、圧倒的な海辺の静けさがやってくる。まるで死んだ後か、生まれる前に見たことのある、風景。

僕がゲームに求めるものが、いっぱい詰まっているのが『クーロンズ・ゲート』。



麗

プレイヤーを釘付けにする極上PSグラフィック

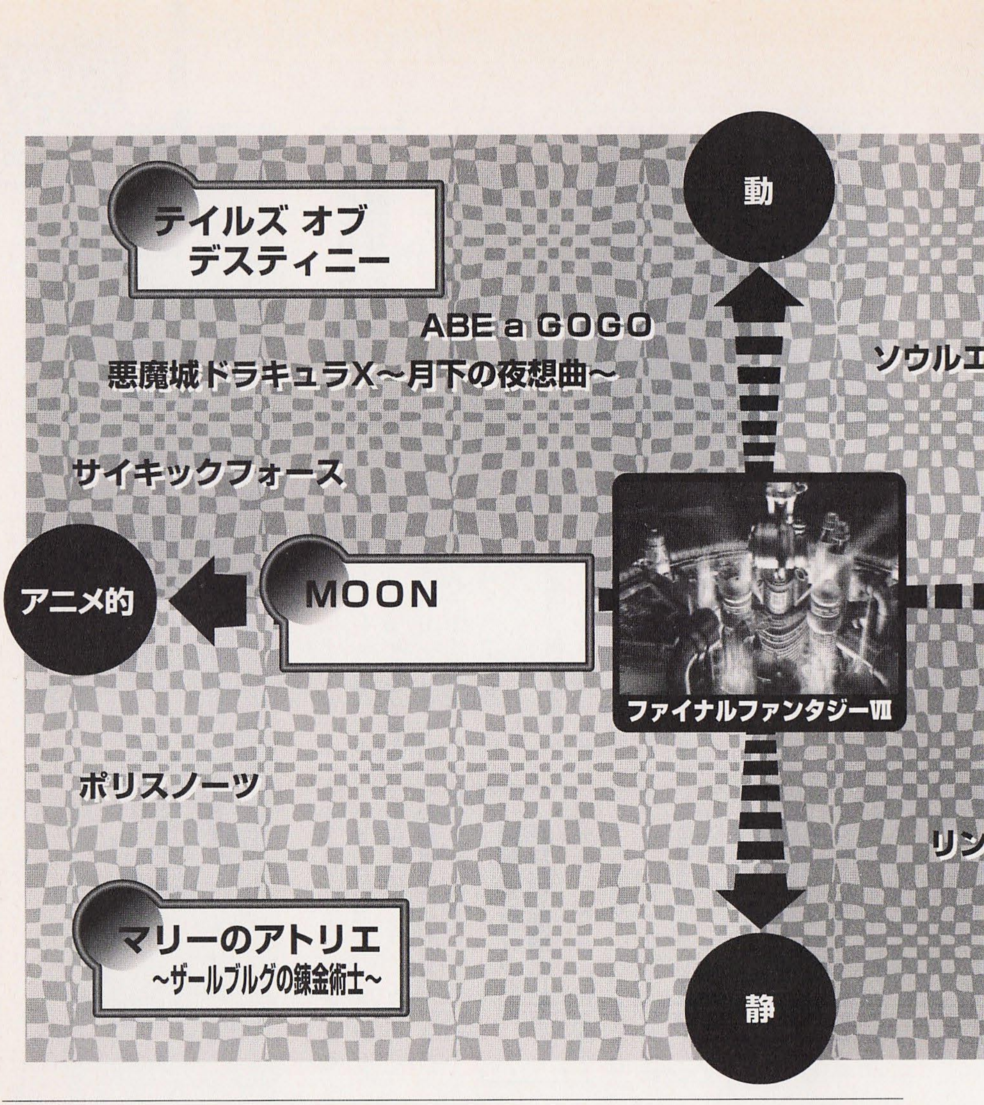
綺麗、華麗、美麗。美しさの表現は数多いが、どうやら「麗」という単語は、ことさら人々の心の琴線に触れるようだ。ここでは、PSの「麗」なるゲームを紹介しよう。

上野　高一

PSソフトに見られる美を再認識する試み

美麗なビジュアルと一口にいっても、その基準には、さまざまな個人的好みの問題が関係してくる。リアルなCGや、キャラクターの精緻な挙動に美しさを感じる人もいれば、二次元で表現されたアニメを綺麗だと思う人もいる。

そこで、PSにおける「麗」の世界を四つのキーワード「アニメ的」「写実的」「動」「静」で展開してみた。中心に位置するコアゲームは、『ファイナルファンタジーⅦ』（以下『FFⅦ』）。『FFⅦ』は、現時点では最高峰ともいえる精緻なグラフィックで話題となった。し



かし、ここでは『FFⅦ』を、美麗グラフィックのピラミッド型ヒエラルキーの頂点に据えるのではなく、あくまでもアニメ的、写実的、動、静、というベクトルの中心、基準として扱っている。

ハイレベルなグラフィック再生能力は、そもそもPSの生命線といっても過言ではなく、PS黎明期から美しいグラフィックについてはさまざまな形で語られてきた。だが、その底力はまだまだ未知数。現に、九七年のPSシーンを振り返ってみても、驚かされるほどの美麗グラフィックのなんと多いことか。好みの問題を超えて、もはや美しい！の一言である。

ベクトルの向かう四つの方向性は、ゲーム制作にあたってクリエイターらが選択した、表現のスタイルである。美しさの質に優劣をつけるのではなく、平面上のベクトルでその質の違いを明らかにしようとする今回の企てによって、PSで表現されるグラフィックのクオリティの高さ、バラエティの豊かさを、改めて認識できるのではないだろうか。

麗

CORE GAME

ファイナルファンタジーⅦ

デフォルメされたポリゴンキャラ、細部まで描き込まれた精緻な背景、そしてリアリズムを強調するムービーシーン。その華麗なるグラフィックの功績とは？

大作シリーズながらも実験的なグラフィック

『ファイナルファンタジー』シリーズ（以下『FF』）は、ファミコン時代から常にRPGをリードしてきた。昔からの固定ファンも多く、その徹底して練り上げられた幻想性で「定番」ファンタジーといえるRPGだ。しかし、「定番」でありながらも、必ず実験的な要素を盛り込んできたのも『FF』シリーズの特徴。その好例が、アクティブタイム・バトル（ATB）と呼ばれるバトルシステムだ。コマンド型RPGに動的な躍動感を付与したATBは、当初はかなり実験的だったが、結果として多くのファンに受け入れられることになる。シリーズを重ねるごとに次は何をやってくれるのか、という期待に応えながら成長してきた『FF』シリーズ。そして、プラットフォームをスーパーファミコンからPSに変更。そこでさらに見せてくれた実験的なスタイルこそ、美麗なるグラフィックだったのである。

PSの持つ潜在力を解き放った『FFⅦ』のグラフィックは、ひとつの到達点を示し得たという点でも、非常に実験的といえるだろう。

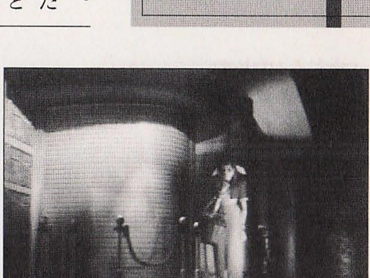


●RPG●スクウェア●¥6,800（3枚組）

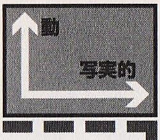
美麗グラフィックの新たなる基準として

なんにしても、『FFⅦ』のグラフィックは強烈だった。それまで、『FFⅦ』ほどグラフィックが精緻に描き込まれたRPGを体験したことのなかったプレイヤーの間では、賛否両論大激突する。そして、議論されればされるほど、『FFⅦ』はゲームというメディアを超えて認知されるようにもなった。しかし、重要なのはグラフィックの出来ではない。物議をかもし出すことによって、クリエイターとユーザー双方に、ゲームにおけるグラフィックの意義を考えさせるにいたったこと。それが『FFⅦ』の功績だ。

たかだか一年前に登場した『FFⅦ』。だが、当時そのグラフィックは美しいだけではなく、次世代の香り、未知の危うさを内包したものだった。それに追随する多くの美麗グラフィックを披露するゲームが存在する今、『FFⅦ』こそ、そのコアにふさわしいゲームといえるだろう。



オープニングムービーで、度肝を抜かれたプレイヤーも多いはず。



グランツーリスモ

夢のカーライフに現実感を持たせるリアルなグラフィックを堪能!

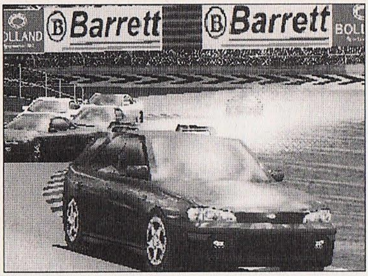
●レース&カーライフシミュレーション●ＳＣＥ●¥5,800

絵空事ではない 手が届きそうな感覚

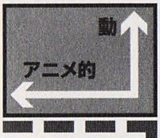
登場する百種を超える実車の挙動もリアルな『グランツーリスモ』。数あるレースゲームのなかで最高との呼び声も高い傑作だ。ここでは、その挙動、操作性と同様にリアルなグラフィックに焦点を当てて解説していこう。

そもそも、『グランツーリスモ』は、レースだけを楽しむのではなく、〝車のある生活〟のシミュレートを基本コンセプトとしたソフトだ。したがって、車窓を流れる風景や、横を走り過ぎるアザーカーも存在感のあるリアルなものが要求される。カーレースゲーム自体、車という現実世界で誰もが目にする生活ツールをモチーフにしているためか、リアルグラフィックを追求するソフトが多い。そして、『グランツーリスモ』こそ、すべてのカーレースゲームの頂点に立つリアルさ、美しさを表現しているといっても過言ではない。

各コースごとに細かく描き込まれた背景。ルームミラーに映る背後の景色にもぬかりはない。そして、磨き上げられたボディに反射する陽光。走り込むにしたがい、汚れていくボディも再現される。そこには、好みの車を駆り、思うままに走る夢のカーライフがある。



画面の細部にまでこだわった、渾身のグラフィック。



テイルズ オブ デスティニー

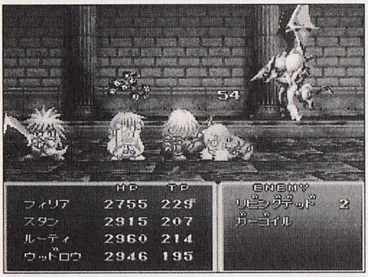
ゲームそのものが話題作だが、そのオープニングムービーも見逃せない!

●ＳＦファンタジックＲＰＧ●ナムコ●¥5,800

テレビアニメを彷彿! 気合のオープニング

スーパーファミコンで評価を得たＲＰＧ『テイルズ オブ ファンタジア』の続編。バリバリのファンタジーＲＰＧである。ゲームの世界観が多岐にわたる昨今、純粋なファンタジーワールドで真っ向勝負を挑んだ大作として、前作に劣らぬ評判を呼んでいる。しかし、美麗なグラフィックという観点から見た場合、ゲームシーンにはとくに秀でたものはない。ここで取り上げたいのは、アニメーションによるそのオープニングムービーだ。

テレビアニメ（劇場ものというより、テレビの連続アニメのイメージ）を意識した、気合の入ったオープニングムービーは、プレイヤーを、かつてゲームのオープニングで経験したことない興奮で包む。しかも、バックに流れるのが、〝ＤＥＥＮ〟が奏でるオリジナルソングとくれば、盛り上がらないわけはない。テレビアニメ的な有機的な動きでプレイヤーを引きつけ、インタラクティブなゲーム本編へと誘う。そのためには、ハイクオリティなアニメーションが要求される。理屈でわかってはいても、それをこれほど完璧に成し得たソフトは、そう多くはないだろう。一見の価値あるタイトルだ。



戦闘シーンのグラフィックもなかなかの出来映え。

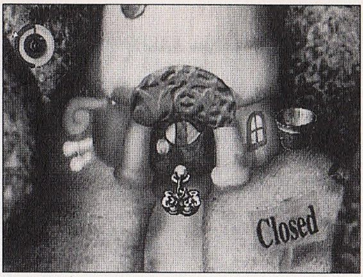
動
アニメ的

MOON

ホノボノした独特のタッチ、色合いがかもし出すファンタジー

●リミックスRPGアドベンチャー●アスキー●¥5,800

キャラクターと背景が見事に溶け合う「美」



温かいタッチのグラフィックは、心を和ませる。

　ゲームの世界に迷い込んだ少年が、勇者に倒された動物（モンスター）たちの魂を救いながら帰還の道をたどる、ファンタジーRPG。女性ユーザーの圧倒的支持を得た『MOON』は、バトルを一切廃した、〝人に優しい〟コンセプトもさることながら、個性的なキャラクター、摩訶不思議な背景グラフィックも賞賛に値する秀作だ。

　キャラクターデザインひとり、背景グラフィックひとり。つまりたったのふたりのグラフィッカーで制作された『MOON』の画。それは、何気ないゲームのワンシーンを切り取ったとしても、一枚の絵画として成り立つのでは、と思わせるほどのクオリティの高さだ。原色系の色（とはいっても、けっしてギラギラした印象は与えない）を多用した、ベッタリした質感は、キャラクターをまず色粘土でモデリングしてコンピュータに取り込むという、試行錯誤から生まれた。残念ながらその試み自体は頓挫するわけだが、幸いにも、粘土細工というハンドワーク的な温かさが、最後までクリエイターのイメージの底にこびりついていたに違いない。独特の風合いが美しい逸品だ。

アニメ的
静

マリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士〜

思わぬスマッシュヒット！ その要因は魅力的なキャラデザインにあった

●RPG●ガスト●¥5,800

コミックカルチャーの抜きん出た申し子

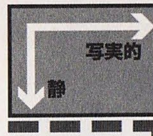


力強い線と、パステル調の色彩が見事にマッチ。

　コミック作家、桜瀬琥姫によって描き下ろされた、落ちこぼれ錬金術士マルローネ（マリー）とその仲間たち。五年という限られた期間で元気よく生きるキャラクターたちの存在感こそ、このソフトの大黒柱だ。実際、ストーリーを練るにあたって〝まずキャラクターありき〟という部分もあったらしい。

　女性作家にしては、意外に線の太いしっかりしたタッチ。そのグラフィックは、よくあるアニメライクな画のようにナヨナヨしておらず、往年の少年マンガ的な力強ささえ発散している。今、こうした画を描く作家は珍しいのではないだろうか。イベントシーンは止め画だが、そのイキイキとした感覚は充分に伝わってくるから不思議だ。また、普通のゲームシーンでチョコチョコと動く二頭身のちびキャラたちも、同じく桜瀬琥姫のデザインによる。そこでも、キャラクターのイメージが損なわれるようなことはない。等身大だろうがデフォルメキャラだろうが、マリーはマリーなのだ。

『マリーのアトリエ』の成功は、マニアックと思われているコミックカルチャーが、徐々に表舞台に現われる予兆かもしれない。



RIVEN THE SEQUEL TO MYST

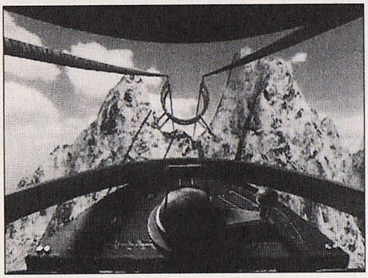
架空の世界を、写真よりもリアルに再現するスーパーリアリズム

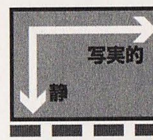
●アドベンチャー
●エニックス
●¥7,900（5枚組）

驚異のグラフィックはリアリズムの極致

三年前に発売された激烈難解アドベンチャー『MYST』の続編が、ここで紹介する『RIVEN』である。MYSTという本の世界に引きずり込まれた主人公＝プレイヤーの冒険を描いた前作。その後日談ともいうべき、さらなる冒険を描く『RIVEN』。このシリーズは、難しい謎解きのほかに、スーパーリアリズムCGとしても話題になっている。

七〇年代、世界のアートシーンを席巻したムーブメント。それがスーパーリアリズムだ。写真より精密といわれたスーパーリアリズムだが、世の常として時代とともに勢いを失っていく。しかし、CGが登場し、一般的になるにつれて、スーパーリアリズムはコンピュータの世界で復権することになる。バーチャルリアリティを筆頭に、現実の再現を目的とするコンピュータカルチャーと、アートの消えかかった潮流がうまく合致したというわけだ。『RIVEN』のCGは、まさにスーパーリアリズムの手法で制作されている。存在しない架空の世界を、草の葉脈一本まで描ききることによって、『RIVEN』の世界は、現実以上の存在感でプレイヤーに迫る。


写真より、はるかに現実感のあるCGグラフィック。



クーロンズ・ゲート ～九龍風水傳～

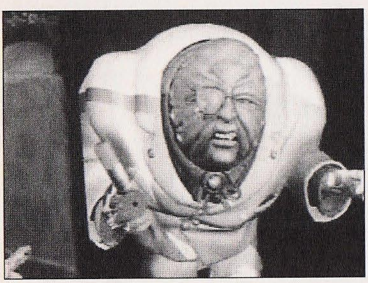
雑多な空間を描写する曲線美。前衛的混乱ぶりで再現されたカオス

●超三次元迷宮遊戯
●SME●¥7,800
（4枚組）

醜くも美しい画の裏に隠された調和の美

九七年二月に発売された『クーロンズ・ゲート』。正直いって、華麗、美麗の「麗」を感じさせるソフトではない。むしろ、薄汚い路地の汚物の匂い、ぬめる足元、といったイメージを喚起するグラフィックに満ちたソフトだ。にもかかわらず「麗」のソフトとして紹介するのにはわけがある。『クーロンズ・ゲート』のグラフィックには、カドが見当たらない。ゲームのイメージ、グラフィックそのものが、柔らかい曲線に包まれているのだ。キャラクターの造形しかり、薄く曇ったような背景しかり。そして、直角に折れ曲がったものは元に戻らないが、丸く湾曲したものには復元力がある。正しく風水を見立て、混沌に支配された九龍城を復元するという、ゲームの目的と、不思議と一致しないだろうか？

クリエイターが果たしてそこまで考えたかどうかはわからない。ただ、このように考えた場合、物語とグラフィックの見事な調和は華麗としかいいようがない。また、汚れたイメージを前面に出したグラフィックそのものも、前衛的な見方をすれば、この上なく美麗だ。いわば、「醜」と「麗」が混在する希有なソフトといえる。


怪しい街、怪しい人。シュールな美しさともいえる。



電脳暗黒街『秋葉原』ゲーム系ショップ・ツアー

ナビゲーター・鶴見和昭
レポーター・磯貝哲男

「秋葉原はすごいですよ！」

業界では著名なゲームコレクター・鶴見和昭氏がいうのだ。

「胃カメラや公衆電話まで売ってますからね。とにかくなんでもあるんです。同じ『山手線』沿いなのに渋谷なんかとは大違い！　秋葉原はアナーキーな〝ディープ・アジア〟って感じですよ」

いったい秋葉原で何が起きているというのか？

水先案内人役に鶴見和昭氏を立て、さっそく、電脳暗黒街「秋葉原」ゲーム系ショップ・ツアーの旅に出掛けることにした。

用意はいいか？

さあいくぞ！

露店と噂話と秋葉原

秋葉原は普通の電機街とはちょっと違う。露店の立ち並ぶ電機街なのだ。

土日祝日（そしてなぜか水曜日）ともなれば、いろんな露店がオープンする。そしてこの露店がかなりアヤシイらしい。

鶴見氏の解説に耳を傾けよう。

「パソコン用のアプリケーションを数百万円分ぶち込んだというふれこみの怪しげなCD-ROMを一、二万円で売ってるときもありますよ。昔はイラン人が売ってたけど、最近は中国人になった」

この想像を絶する〝ぶち込みぶり〟が露店の特徴のようだ。

「テレビゲームが一本のカートリッジに七十六本も入っているという『76・in・one』。これは五、六千円の値段。携帯ゲーム機の〝ぶち込みソフト〟も売ってる。でも、ぶち込み商品だけが露店の魅力じゃないんです。実物を見ればその凄まじさがわかるんで、ちょっと見に行きましょう」

そして実物を見ましたよ、この不肖・磯貝も。今まで培ってきた価値観が叩き潰される恐怖（って洗脳の恐怖？）を感じた……。

だってファ〇コン版の『〇ニック』が売ってるんだぜ！　『〇ニック』といえば、ライバルメーカ



ーの看板タイトルだろ。あり得ない商品が眼前に存在してるのだ！

しかもファ○コン版の『鉄○2』まで売ってる。『鉄○2』ってP○しか発売されてないよなぁ（ここで早くも理性のゆらぎ……）。

なぜこんなことが起きるんだ？

「これはタイ人による〝勝手に移植ゲーム〟なんですよ。『○ニック』の移植はけっこううまいですよね。でも、『鉄○2』はやっぱ2Dが限界。ポリゴンは表現できませんから。そして困ったことに、全然デバックしてないのでバグだらけなんですよ。まだタイムが残っているのに、突然勝負がついたりするんですよ。だからプレイしてると悪い夢でも見てるような気分になってくる」

へぇ、勝手に移植ゲームか。

「あと、同人ソフトでマニアに人気があるのは『AV美少女戦士』っていう格闘ゲーム。セーラー○ーン全員とチ○ンリーやら○まの豪華キャストで戦うんですよ」

オタクが喜びそ〜。

「そのとおり！　戦いに勝つと負けたキャラが……ですからね」

すげぇ——、業界初の〝脱衣格闘ゲーム〟ってやつだ！

「あとですね、これは他の店なんですけど、X68000で『サザエα』っていう横スクロールのシューティングがあるらしいんですよ。『パロディウス』風のゲームで自機がタラちゃんだっていうんですよ、そして……」

ちょっと待って！　もしかして……敵キャラはカツオとか波平？

「よくわかりましたね。中島くんも敵キャラで登場して、一面のボスキャラはサザエとマスオ。ふたりが〝合体！〟とか言って男女の結合を果たすと、パワーアップするんだって。下品ですね」

ぎゃははは！

だ、だめだ、呼吸ができない！

やっぱ秋葉原って怪しい世界なんだなぁ。オウムのパソコンショップもあったくらいだしね。

「マハーポーシャね。あの店はもうないけど、伝説ですよ。店員の目は飛んじゃってるし、店内には怪しげなお香が立ち込めてるし」

あと、あの素敵なヒット曲も流れてたんでしょ？　例の「しょーこ〜、しょこしょこ♪」ってやつ。

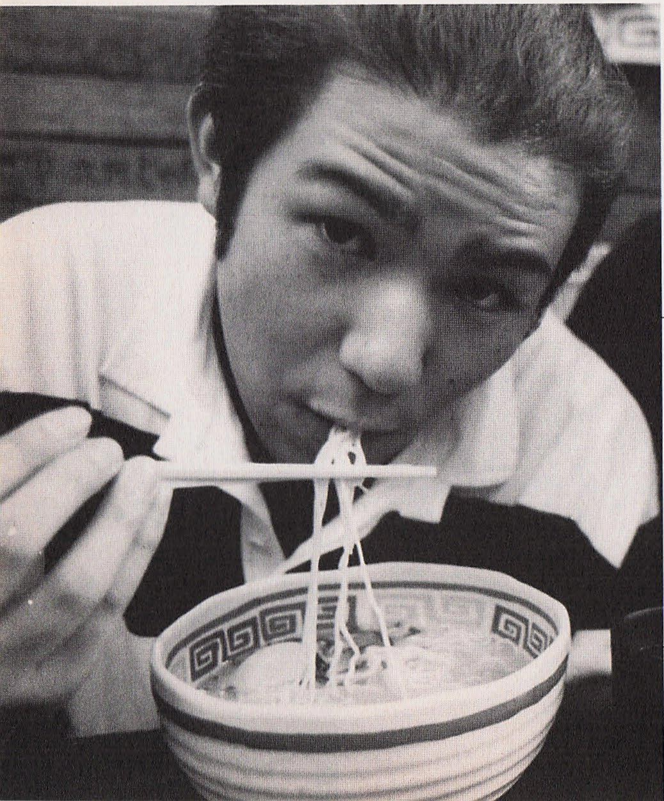
「そうですそうです。あと値段も死ぬほど安かったんですよ。他の激安店より三割は安かった」

なるほど信者がパソコンを組み立てるから賃金はタダ同然。解脱のためなら過剰労働もへっちゃら。この世界一優秀なプロレタリアート集団の活躍で、超激安が達成されたのだなぁ……。で、オウムってまだいるの？

「名前を変えて普通のお店やってます。本当にフツ〜。でも、あのオウム独特の〝有無を言わせないビラ配り〟の伝統は残ってますね」

東京の人なら知ってるかな？

オウムの人は全身全霊をかけた、強烈なビラ配りをやります。とくに〝地下鉄サリン事件〟のときはすごかった！　ボクの自宅には、



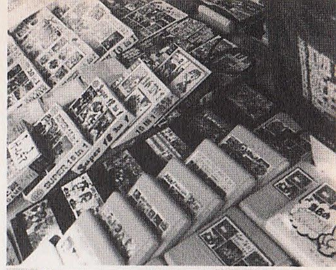
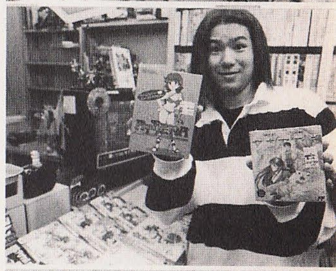
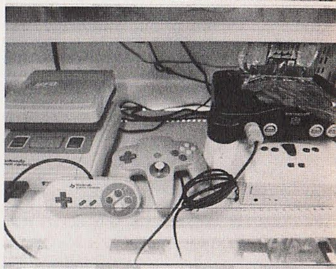
思わず受け取ってしまったオウムの機関誌『ヴァジラヤーナ・サッチャ』が何冊もあるぞ。
ああ……オレの脳ミソを秋葉原の邪気が侵食していく……。ボクの意識は違う次元でこの街を見ている……。
いまボクらはJR秋葉原駅・電機街口の前の広場でトークしている。さっきからなんとはなしに聞いていた、何度もリフレインする音楽が、なんだか妙にリアルに耳に入ってきた。

♀　　確かめよう♪
♂　　みつけ・よ・ぉ♪
♀&♂　素敵なサムスィング!
(ダッダッダッダッダッ!)
♀　　カモーン!!!
(……カモーン……か)

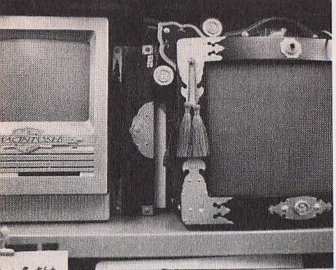
頼む、助けてくれ。
頭がパンクしそうだ。
社員は大丈夫なのか。一日中聞いているんだろ。ニュータイプの労働阻害なんじゃないか。ちょっと心配。
「磯貝さん! 何ボケッとしてるんですかッ! 取材に行きましょう」
あっ、ゴメン……アナザー・ワールドに旅行しちゃいました。

●ゼット●MAP①
ゲーム系お宝鑑定ショップはここで決まりだ!

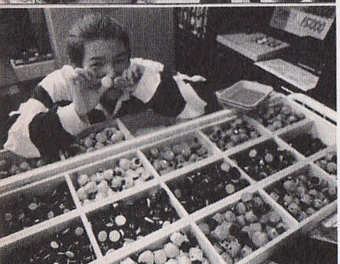
「ここの二階は、コンシューマ機のレトロゲームに強いです。ファミコンのディスクシステムとか」
へぇ〜、そんじゃ『謎の村雨城』とか『オトッキー』もあんの?
「そんなの楽勝ですね」
おお、まさに専門店ならではの品ぞろえだね。でも、こういうレトロゲームって地方のショップならまだ手に入るんじゃない? めちゃくちゃ安い値段でさ。
「最近は地方も品薄ですよ。この店は、地方でも手に入らない〝レアもの〟のオンパレードです」
あッ!
『パンチアウト』の限定ゴールドカートリッジがあるぞ!
覚えてる? 任天堂が景品用に一万本だけ造ったやつだよ!
なななんと!
買い取り価格、二万三千円!
「売値は鼻血出るくらい高いけどマニアは大喜び。幻の八メガ・ファミコンソフト『メタルスレイダーグローリー』もあるし」
知らなかった! ファミコンで八メガなんてあったんだ! 製作に四年かかったんだってさ。
「この買い取り価格表も見てくださいよ。けっこう笑えますよ」
え〜と、なになに?
NINTENDO64(以下N64)の買い取り価格が一万一千円なのに、ディスクシステムが一万二千円だとぉぉ! N64よりディスクのほうが高い! どうしよう〜。
この前、中古レコード屋で三千円で買ったディスクシステム。売っちゃおうかな。
「押し入れの中に眠っているゲームは、この店で〝お宝鑑定〟してもらうといいんじゃないですか」













そんじゃ、四階の買い取りコーナーものぞいてみよう！

では、店員さんに質問。今いちばん人気あるレアものって何なの？

「『光速船』っていうコンシューマ機になりますかね、ハイ」

なんじゃそりゃ⁉　「ぴゅう太」や「スーパーカセットビジョン」は知ってるけど、その「光速船」ってやつはオイラも聞いたこともないぞ。

「もともとは『ベクトレックス』っていうアメリカのコンシューマ機なんですが、日本のメーカーが商標を取得して『光速船』って名前で売り出したんですよね」

ふ〜ん、画面は白黒だってさ。すっごくレトロちっく。もちろん、ファミコンが登場以前、七〇年代後半の商品ですよ、読者諸君。

そんで買い取り価格だけど、状態がよければ十万円！　買い取り価格がこの値段。売値はもっとスゴイはずだよな。

店員さん、それでも売れるの？

「九月中旬に四階がオープンしたとき、イッキに三台売れました」

マニアのパワーってすごい！　ねえねえ、鶴見くんも「光速船」は持ってるの？

「もちろん。ボクはインターネットでアメリカのマニアから手に入れました。N64が発売したばっかでアメリカじゃ入手できない頃、それと交換ってことで」

N64っていえば去年の発売当初で二万円くらい。超レアものを激安で入手したってことだね。

「ええ。マニアにとっちゃ、笑いが止まんないくらいうれしかった」

●ストレート●MAP②　キミはホンコン製・美女トランプを知っているか？

「ズラさ〜ん、コンチワ！」

「あっ、鶴見くん」

やっぱ顔が広いんだね、キミは。ちょっと店内を見回してみよう。

うわぁ〜、気が狂いそう！　狭い店内にぎっしりジャンク品が詰まってるぞ！

「ここはですね、マジでなんでもあります！　MODチップやサターン・キーも売ってますよ」

何それ？

「ドラえもんのひみつ道具みたいなもんですよ。テレビゲーム機の中のチップを入れ替えると、外国のゲームもプレイできるようになるし、CDの読み込みも速くなるんですよ」

へぇ、そんなのがあるんだ。

「磯貝さん、このホンコン製・美女トランプも面白いですよ」

え〜、そうか？　何の変哲もないランジェリー嬢がさぁ、トランプに写ってるだけじゃん。

「これだから素人は……。ライターであぶってみてください」

あらま！

摩訶不思議！

じわじわ下着消滅＆餅肌露出。

さらには、なんとぉぉぉ！

愚息、二十二年生きてまいりましたが、かつてこれほどまでに心

がトキめいたことはございません。
両手を合わせて一心不乱に拝むわたくしを尻目に鶴見氏がニヤニヤしています。

あ～！　およよ～！

下着が元に戻ったじゃん！

「冷えるとまた元に戻るんですよ、美女トランプは」

すげぇ！　魂が揺さぶられた！

魔法のスーパートランプだ！

これってさぁ、接待とかでオヤジにプレゼントすると大喜び間違いなしだぜ（ぬはは）。

「そうなんですよ、営業の人がコレででかい契約取ったらしいッスからね」

恐るべし！　美女トランプ！

「店員の東間さんも面白いんですよ、その日の気分でどんどん値段をつける方ですからね」

ホントだ！

油性ペンでバシバシ値段をつけてる。雨の日は安くなるんだって。

「この店はすごい。とにかく安い。とくにメディアものは他の店の半額ですよ！　十円のワープロとか一円のキーボードとかも売ってます。日本の物価じゃない。東南アジアの物価だ。あと、ボクのイチ押し商品は〝ご満開〟ですね」

賢明なる読者しょく～ん！

この商品の内容はヒミツで～す。それは買ってのおたのしみ。

●たんせい●MAP③
秋葉原電脳界のリサイクル・アイデア・ショップ！

「ここはモニター類に強いんです。これ見てくださいよ」

仏壇式のパソコン・モニターときたか。あっ、サイバーちっくにデコされた銀色MACもあるぞ！

「ここはアイデアがユニークですよ。この五インチRGBモニターなんかも、そうでしょ」

うん、さすがはRGB！　鮮明度が高い。めちゃキレイな画像だ。

「元はパチンコですしね」

あーっ！　このサイズは『大工の源さん』とかのパチスロ・モニターとまったく同じじゃん！　普通、手に入らないよ。入手経路が謎だ……。

「捨ててあるのを拾ってくるんでしょうね、たぶん」

いやー、リサイクルのスピリッツを感じますね～。二千七百円って価格も良心的だ。

ん……なんだこれは。

五つしかボタンのない……不思議なリモコンが、売ってる……。こんなリモコン見たことないぞ。絶対に日本のものじゃない。

しかもご丁寧なことに「何に使うのかわかりません」という店員の註まで入っているぞぉ！

「店員でさえ使い道がわからないものを売ってるんだから、恐れ入りますよね」

やっぱオレ、まだ秋葉原には慣れることができないよ……。

●ゲームスアーク●MAP④
ゲーム改造ツールならここ！　ゲームマニアのメッカ！

「きれいな店内・きさくな店員って感じです。店長の松尾さんがいい人ですよ」

初心者に優しいってこと？

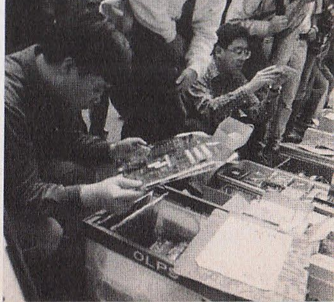
「ええ、そうです。マニアにも優

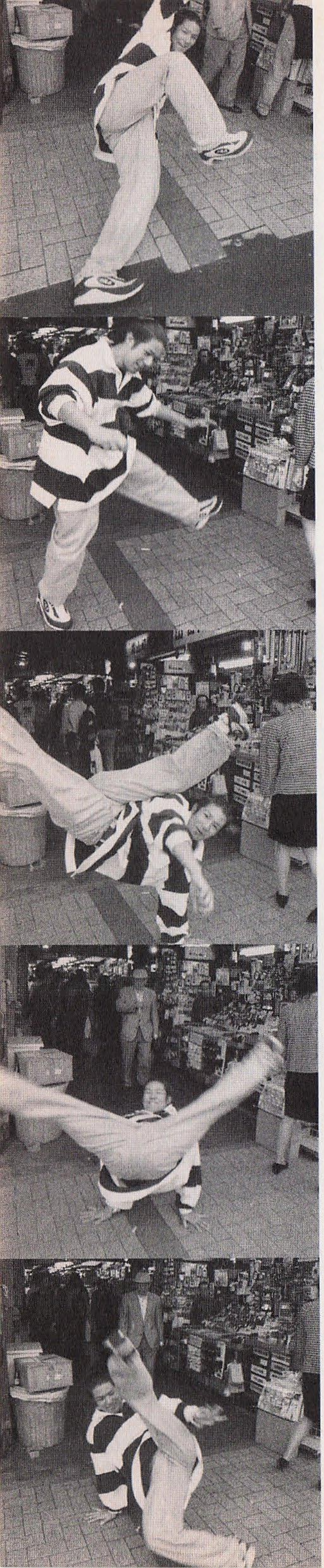












しいですよ。秘密主義の業者が多いなか松尾さんはすごくオープン！　ぼったくりもありません」

通販もやっているようだ。サービスがキメ細かい店だなぁ。

「たとえば、『プロアクション・リプレイ』とか『Xターミネーター』は人気商品。テレビゲームの設定を改変できちゃうんですよ」

これを使えば、RPGでいきなりレベル999も序の口。格闘ゲーム系では本来あり得ない必殺技、たとえば〝空中○動拳〟までできてしまうというから驚きだ！

ったく、オレは今日だけで何度驚いているのだろう。なんかワイドショーのリポーターみたいでやだなぁ。でも全部〝驚愕の事実〟だもんね。驚いて当然だよ。

「改変についてですけどね、ゲーム機本体を改造するわけじゃないんです。専用のコードを入力してソフト的に設定を変えることになります。いろんな種類のコードがあるんですよ。たとえば、エンディングだけ見るとか。だからコード集は絶対に必要ですよ」

コード集は毎月発売。最新話題作のコードならまず載ってるって。

「あとここはマジコンもあります。買うならこの店でしょう」

ストーーップッ！

マジコンって何だ⁉

「マニア用語なんですけどね、マジック・コンピュータの略なんですよ。バックアップマシーンのことを指すんですけど」

ホワァーット？

バックアップマシーンって何なんだ！

「わかりましたわかりました。まずは〝実物〟を見ましょうよ」

テレビゲームのカートリッジに何か〝変なもん〟が差し込んであるぞ。バックアップマシーンってこれのことなの？

「ええ。よく見るとフロッピィの差し込み口があるでしょ」

うんうん、たしかにあるある。

「十五秒くらいで一タイトルをフロッピィに落とせます。これがバックアップの意味です」

知らなかったよ〜♪

そんな技術がある〜だなんて♪

歌ってる場合じゃない！

「最新機種のソフトをパソコンのハードディスクに落とすマジコンもありますから、すごい店ですよ。でももっとすごい商品が……」

何なのそれは？

「これが『POSITIVE』です！　ボクが仲間内で出してる同人誌です！　この店に置かせてもらってま〜す」

ほぉ、しっかりと宣伝するじゃん！　まっ、いいでしょ。

「自分で言うのも何だけど、『POSITIVE』はアキバ人のバイブルですよ。情報は商業誌より二カ月は早い！」

隔月同人誌で実売が千部くらいいくんだってさ。

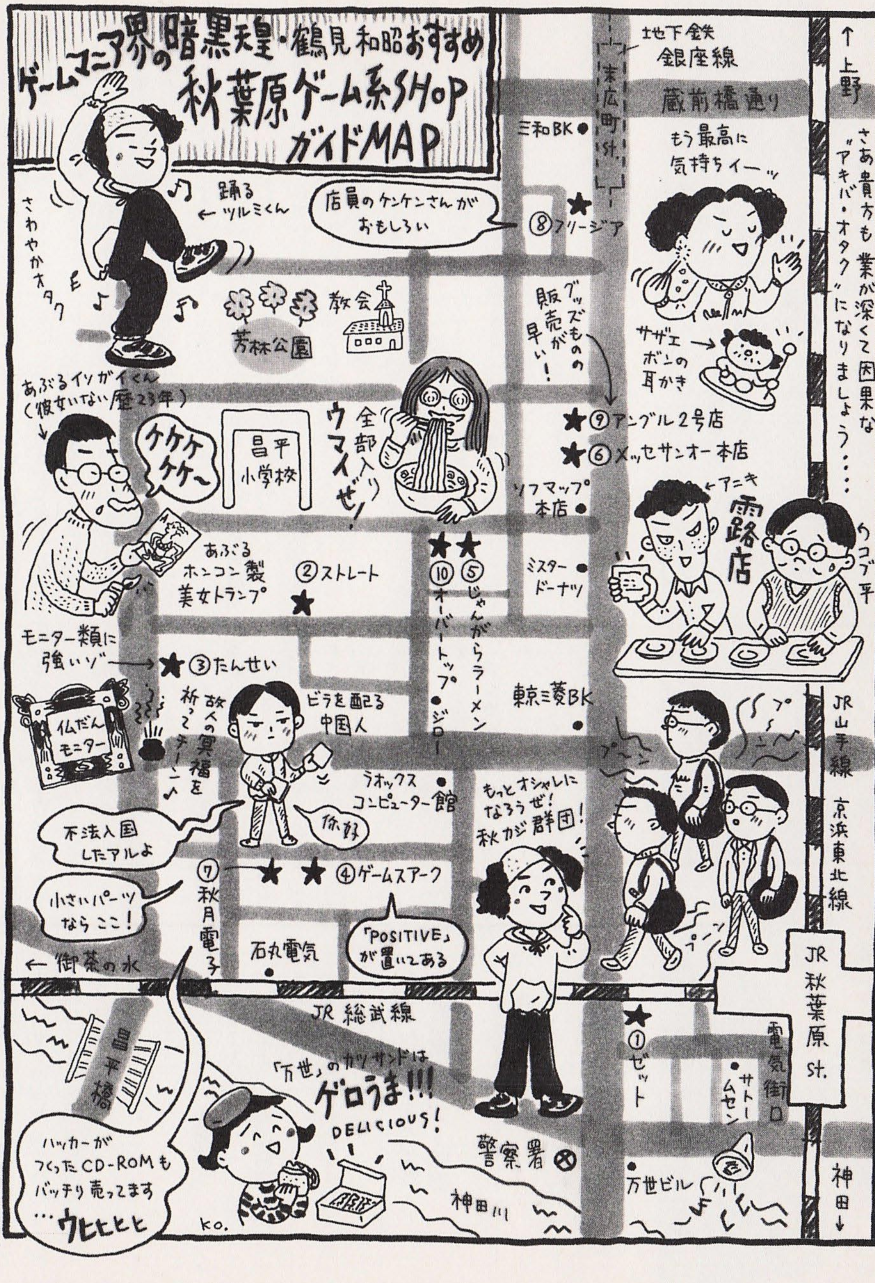
●じゃんがらラーメン●MAP⑤

電脳暗黒街ツアー雑感

おつかれさま〜。

そんじゃ〝じゃんがらラーメン〟でも食べますか。すいませ〜ん！

〝全部盛り〟ください。



ゲームマニア界の暗黒天皇・鶴見和昭おすすめ
秋葉原ゲーム系SHOPガイドMAP
踊るツルミくん
さわやかオタク
店員のケンケンさんがおもしろい
⑧フリージア
三和BK
末広町st.
地下鉄銀座線
蔵前橋通り
↑上野
さあ貴方も業が深くて因果な"アキバ・オタク"になりましょう…
もう最高に気持ちイーッ
サザエボンの耳かき
グッズものの販売が早い!
教会
芳林公園
あぶるイツガイくん（彼女いない歴23年）
ケケケケケ～
昌平小学校
全部入りウマイぜ!
⑨アンブル2号店
⑥メッセサンオー本店
ソフマップ本店
ミスタードーナツ
←アニキ
露店
ウコブ平
あぶるホンコン製美女トランプ
②ストレート
⑩オーバートップ
⑤じゃんがらラーメン
ジロー
モニター類に強いゾ
③たんせい
仏だんモニター
故人の冥福を祈ってチーン
ビラを配る中国人
東京三菱BK
ラオックスコンピューター館
你好
不法入国したアルよ
もっとオシャレになろうぜ!秋ガジ群団!
JR山手線 京浜東北線
⑦秋月電子
④ゲームスアーク
小さいパーツならここ!
石丸電気
「POSITIVE」が置いてある
←御茶の水
JR総武線
JR秋葉原st.
昌平橋
①ゼット
サトームセン
電気街口
「万世」のカツサンドはゲロうま!!!
DELICIOUS!
警察署
ハッカーがつくったCD-ROMもバッチリ売ってます…ウヒヒヒヒ
神田川
万世ビル
神田↓
ko.

一緒に歩いてて思ったんだけど、鶴見さんの格好ってアキバ的に浮いてない？　クールっつうかなんつうか……。

「秋葉原って汚い格好してる奴が多いんですよ。ボクの仲間うちでは〝秋カジ〟って呼んでるんですけど。それで今〝秋カジ撲滅運動〟を推進中なんです。〝もっとオタクもオシャレになろう！〟を合言葉に」

　ニュータイプのさわやかオタク!?　鶴見氏は昔、『元気が出るテレビ』の「高校生ダンス甲子園」に出演したこともあるらしい。ああ、なんてスケールの大きいお方なのだろう（笑）。おっ、めんたいこが入ってるぞ、このラーメン。

「秋葉原を歩いていると、〝師匠と呼ばせてください！〟と弟子入りを希望する高校生とか、ストーキングしてくる男とかいますね」

そ、そうなんですか……あっ、スープが美味しい（ゴクゴク）。「今度、NHK特集に出演するんですよ。ボクがよく遊びに行くアジアの電脳街、たとえば、タイのバンコクにある『サパーレック』とか、ホンコンはシャンポセの『黄金市場』とかに取材に行くかもしれませんね。九十分番組で、半分くらいボクが関わるのかな」

　まだお若いのに、常道を逸した爆走ライフを着実に歩んでいらっしゃるご様子。感心してしまうよ。おまけに脳がクラクラしてきてしまうよ（笑）。

　いやー、今日はなんてスゴイ一日だったのだろう。マイ実存を揺さぶる驚きの数々！　まるで盆と正月と天孫降臨と海の日が一気に来たような衝撃だった。

　電化製品を激安で売ってる街。そんなアキバに対する一般的イメージがいかに上っ面なものか、ほんとに身にしみてわかったよ、ボクは……ってなわけで付録の地図もつけました！

　修学旅行で東京にくる地方のおたく高校生も！　リストラで失業中のお父さんも！　巣鴨のとげ抜き地蔵にたむろってるジイちゃんバアちゃんも、この地図片手に、老若男女、手を取り合ってレッツ・アキバにゴーゴーー！！！

●メッセサンオー●MAP⑥
この業界の最大手！　初心者からマニアまで、ゲーム系人間はまずこのお店に行こう！　N64などの洋ゲー（日本未発売ソフト）もいち早く入荷。アーケードの基盤も販売。筐体がなくてもテレビさえあれば画面が映る「コントロール・ボックス」もある。ボタンのバラ売りもしてるし、ゲーム系同人誌も豊富にある。そう、まずはこのお店に行くといいぞ！

●秋月電子●MAP⑦
小さいパーツならここだ！　土日ともなれば、中学生からオヤジまでで店内はパンク状態！　ネット上のフリーソフトを集めたCD-ROMもあるぞ。うれしいね、ダウンロードの電話代がかからなくて済むよ。

●フリージア●MAP⑧
超レアな『エヴァンゲリオン』ルーレット・ポスターを販売。『センチメンタル・グラフティ』のミニチュアもあるぞ。面白いのは店員のケンケンさん。一時期は自分のブロマイドを売ったり、なぜか袋詰めの塩を売っていたらしい。

●アングル●MAP⑨
とにかくグッズものの販売が早い。『ニセたまごっち』が真っ先に店頭に並んだお店。サザエボンTシャツも東京では、いちばん早く店頭に並べた。サザエボン耳かき（九百八十円）と光るピカチュー・キーホルダー（五百円）がおすすめ品だ。スタンガンや盗聴器もふつ〜に売ってる。いいのか、こんなに手軽に買えて……。

●オーバートップ●MAP⑩
パソコン用の外国ゲームを販売。今、いちばん人気があるのは『フライトシミュレーター』。飛行機を操縦する感覚を限りなく追求したゲームだ。『フライト』専用のジョイスティックも売ってます。

思い入れレビュー

英国製ゲームが感じさせるニューシネマの気分

KeY Co, Ltd.
吉住公男

DESTRUCTION DERBY2

●SCE●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年2月21日発売

九七年の暮れに、雑誌『ブルータス』が特集号で「復活」させた、カタログ誌『Made in U.S.A.』。この前、七五年に出たオリジナル版のほうを、久しぶりにパラパラやっていたら、アメリカの通販会社シアーズの広告を見つけた。そのなかに、台所用品や電動工具、フリンジ付きのウエスタンコートなどといっしょに、「TV・テニス」という、ゲーム機が紹介されている。それは、テレビからブラウン管だけを取り出したみたいな代物で、サイズは四三×三三×三三センチと、かなり大きい。単一電池三個で駆動でき、ちなみに定価は九千八百円。ゲーム好きの人ならご存じのとおり、これは世界初のテレビゲーム、『ポン』の家庭版である。役に立つモノも立たないモノも、アメリカン・ライフのガジェットをなんでも詰め込んだ「カタログ」に得意げに顔を並べている新参者テレビゲーム。今から、ちょうど二十二年前のことだ。

実は『デストラクションダービー2』(以下、『DD2』)、最初は、あの『ワイプアウト』と同じ英国シグノシス社製ということで、あまりいい予感がしなかった。近未来、反重力、テクノ……、そんなキーワードを並べ立てて、得意げに『ワイプアウト』について語る自称ゲームマニアが、きっと皆さんの周りにもいるはず。悪趣味なビジュアル、ひどい操作性、鼻につくスノビズムと、とにかく、大嫌いなゲームだ。だがうれしいことに、その予想は、見事に裏切られた。

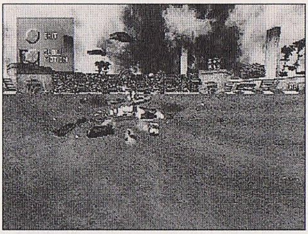
アメ車どころか国産車の車両感覚さえ、ほとんど忘れてしまっているベテラン・ペーパードライバーのくせに、何を偉そうにと思われるかもしれないが、『DD2』の魅力を一言で言い表わすとすれば、まさに痛快なアメリカンレーシング感覚というやつだろうか。その快感は、それまでプレイしたレースゲームでは、味わうことのできないものだった。たとえば、国産レースゲームの傑作、ナムコの『レイジレーサー』。そのスピーディなビジュアルには、誰もが圧倒されるに違いない。しかし、その興奮も、車がコースアウトそしてクラッシュした瞬間に、一気にしぼんでしまう。なんじゃい、このボコンボコンちゅう、情けない音は。ハリボテ丸出しやないか。走行シーンがとことんリアルなだけに、よけいにクラッシュの嘘っぽさが目立ってしまう。

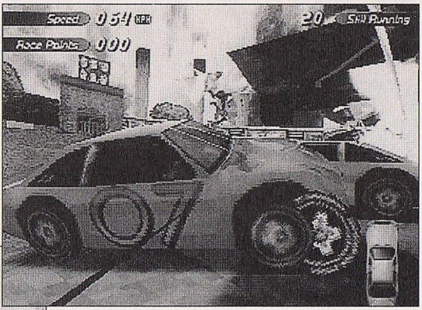


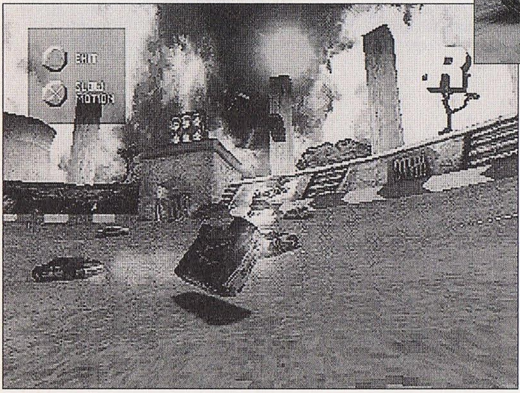
当てる、吹っ飛ぶ、ブチ壊す、が『DD2』の基本。そのくせドラテクもしっかり要求される。

『DD2』は、車種はたったの三種類、ミッションはATのみ、緩んだサスペンション、甘いハンドリングと、全体にかなり大味である。ところが反対に、ひとたびクラッシュ・シーンとなると、飛び散る火花や破片、ダメージを受けて傷んでいくボディなど、相当なディテールへのこだわりを見せる。コーナーで、ロックしたタイヤが

円形競技場でマシンをぶつけ合うトータルディストラクション。ボンネットどころかタイヤもないや。







後ろから吹っ飛ばされ、車体は火花を散らして横滑り。こんなになってもレースはまだまだ続きます。

合図と同時にフルアクセルで全車突進。当たりが悪けりゃはるか上空までカチ上げられて打ち上げ花火。

上げる白煙。ゴムの焼ける臭いが鼻をつく……、ような気がする。ピット・インした車を修理するために、コントローラのボタンを連打するのも、自分でシコシコ板金した昔を思い出して、妙に懐かしい。そもそも「大味」という言い方は、「洋ゲー」批判の常套句だが、それが本当にただの大雑把でしかないのか、それともチマチマしない個性が感じられるのかが、問題だろう。その微妙な感覚の差、トミーの『トミカ』とマテルの『ホット・ホイールズ』の違いといったら、わかってもらえるだろうか。

『DD2』をプレイしていると、七〇年代初め、場末の二番館、三番館で観た、アメリカンニューシネマの作品がフラッシュバックしてくる。たとえば、プライマル・スクリームがアルバム・タイトルに借用した『バニシング・ポイント』や、スピルバーグ空前絶後の最高傑作『シュガーランド・エキスプレス』、わたしのオールタイム・ベスト『断絶』など。いずれも、カー・チェイスやレースのシーンが、映画の重要な部分を占めている作品ばかりである。逆光に目をすがめながら、陽の傾きかけた『カプリオ・カウンティ・レースウェイ（略して、CCR！）』の、白っぽいコンクリートのコースをブッ飛ばす。気分はまさに指名手配中の逃亡犯、コワルスキー。ただし、カー・ラジオから流れてくるのは、DJスーパー・ソウルの紹介するR&Bではなく、歪んだメタルのサウンドだが。考えてみれば、このアメリカンな『DD』シリーズを作っているのが、英国のソフトハウスだというのも面白い。先ほど名前の出たプライマル・スクリームのように、本国USAの人間以上に、そのコアな音楽にこだわっているミュージシャンなどと、共通した感覚を持っているのかもしれない。



ひねくれた大人が描く、極上のシナリオ

フリーライター　門司面雄

思い入れレビュー

リンダキューブアゲイン

●SCE●MC容量2●プレイ人数1●¥5,800●97年9月25日発売

この本は『このゲームがすごい！ＰＳ編』であるからして、こんな話をするのもなんだが、この作品への思い入れを語るとなると、この話から始めなければならないのである。

ＰＣエンジンというゲーム機があった。本体を核（コア）として、いろいろな、たとえばイラストが描けるタブレットだったり、カラオケだったりを拡張させていく、コア構想と呼ばれたその展開のなか、業界初のＣＤ-ＲＯＭゲーム機を八八年に発売。さすがＮＥＣ。ＰＳ発売の六年前である。

「なんと容量五四〇メガ！　ドラクエⅡが二百本入る！」という売り文句が専門誌に踊り、すごいソフトを次々発売『Ｎｏ・Ｒｉ・Ｋｏ』とか『ビックリマン大事界』とか……。ま、Ｈｕカードで良質ソフトが出てたし、五万円近くもするから買わなかったよ俺は。だがＮＥＣ、舌の根も乾かぬうちに上位機種「スーパーＣＤロムロム」なんてのを出す。白ユーザー（普通のＣＤロムロムしか持っていないユーザー）はシステムカードなんつーのを一万円くらいで買わなきゃならず、「誰が買うの～」とか思ってたら、新作大作はほぼそれで出やんの。ついでにＣＤ-ＲＯＭ一体型の黒くて渋い（グッドデザイン賞獲得）「Ｄｕｏ」なんてのも発売。「もういけず～」ってなもんでしたよ当時。

そんなこんなであっという間にＳＦＣが一千万台を突破、「テレビゲームはやっぱ任天堂」って頃、ＰＣエンジンを何やら新しいムーブメント〝ギャルゲー〟が侵し始めた。きっかけは何だかもう知らない。とにかくＰＣエンジンといえば〝ギャルゲー〟ってことになった。そして急速に市場を縮小していった九五年十月に『リンダキューブ』が発売されたのである。ヒロインのリンダを含め、なぜか皆唇が厚い個性的なキャラ、残虐表現ありの十八禁指定、しかも発売後の回収&交換騒ぎ、しかも作ってるのは枡田省治。そそられるがウチのＰＣエンジンは白い……。すでにＰＳ、ＳＳが出そろい、ＳＦＣでは『ドラクエⅥ』がもうすぐ発売！　なんて時期である。とりあえず買いそびれた二年ちょい前の俺だった。

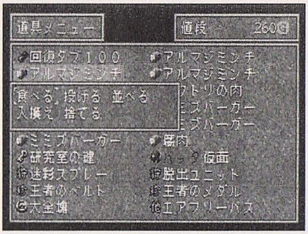
ここで、枡田省治氏を解説しておこう。知る人ぞ知るＦＣ『桃太郎伝説』に出てくる〝ひえんの術〟を開発した男、さくまあきら氏の弟子である。もっというと、ＦＣ後期の傑作と誉れ高い（一部に）ＲＰＧ『メタルマックス』のプロデューサーであり、なにやらひねくれた大人（俺の印象）であり、俺のこんな大人になりたいランク八位（ちなみに一位はアントニオ猪木）の男である。

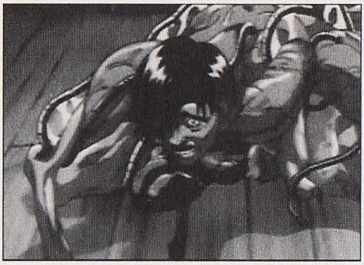
その『リンダ』がリメイクされＰＳで発売という記事を見かけたのは九六年末頃。これは！　と紹介記事をチェックの俺。基本はＰＣエンジンのままだという、もう『ＦＦⅦ』出てるけど大丈夫か？　とも思った



わりと好きなイベント「闘犬」。横綱になると犬の名前を漢字にすることができる。やられるかタオル投入で負け。

肉は体力回復に使用、種により効果が違う。食べると「人造肉の味がした」とかコメントが出る。





シナリオBクライマックス、その名も"変態エモリ"登場。ヌチャグチャという効果音も必聴。

箱船の中に保管されている動物たち。全種類集まったら壮観にちがいない。俺はまだ5種足りない。



が、中身は大丈夫と信じて待った。発売直前CMはアニメ&『エヴァ』風文字押しのイカス奴で「新たなファンをも獲得か～」なんて思いつつ、発売日は店にダッシュ。感想は、やっぱオモロかった!!

ポイントはまず、シナリオが三つあること。ストーリーの大筋は同じ。舞台であるネオケニアという惑星に八年後、超巨大隕石が衝突して生態系を破壊する、だからそれまでに動物を捕獲せよ、と神様が箱船を人類に託す。というものである。MAPとキャラは同じだが、Aで殺人鬼と化す双子の弟ネクが、Cでは金持ちの養子など、役柄は同じでも台本がまるで違う三本となっている。

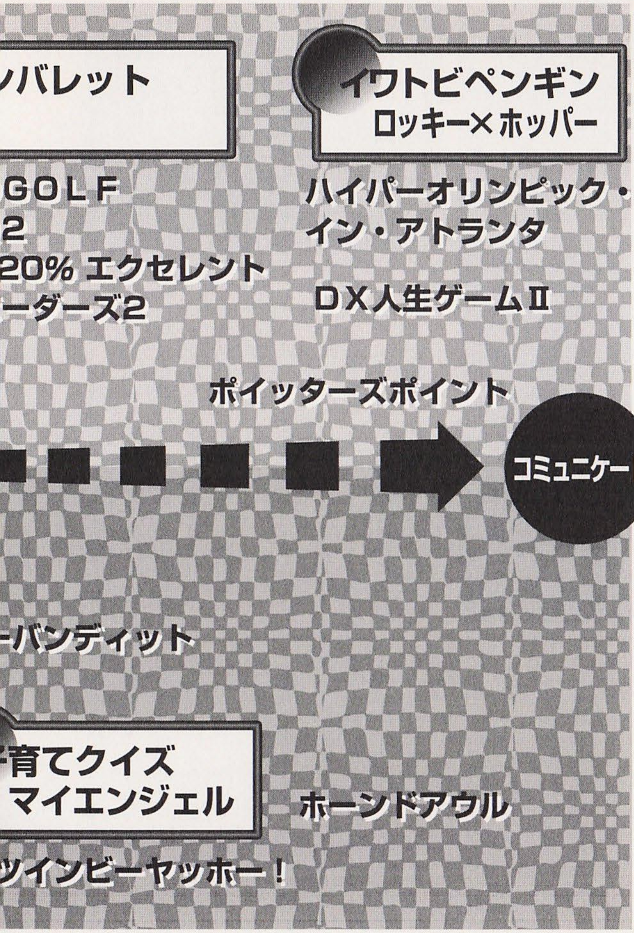
枡田省治氏いわく「Cの伏線をBで引く、あるいはAで語り尽くせなかった謎の答えをBに置く。こういうテクニックを使うと奇妙な現象を意図的に起こすことができた。つまりゲーム内で完結するデジャヴュや、それを逆手にとったパロディである」……す、素晴らしい。その緻密さと偶然が織り成すストーリーは、体験しなければ味わえないのである。

次に動物捕獲。ポケモンどころじゃない最大雌雄二百四十四。雄と雌で希少度が違ったり。季節で出現率が違ったり、擬態してたりと、とにかくその生息地をつかむだけでかなりの労を要する。保護するのは雌雄一匹ずつなので、その他は売る、武器・防具・食肉に加工、特定種は猟犬にと、そのグロいビジュアルの動物たちを追いかけ回す。隕石が落ちてくるその日まで。まさに動物奇想天外、いや、わくわく動物ランドなんである。

そしてトドメは、全体に利いている小技の数々。季節や時間でセリフが違ったり。寝てると「子供つくろっか」と会話が挿入されたり。銀行にティッシュがあったり。じゅうたんやテーブルを買うとふたりの部屋がインテリアで満たされたり。とにかく隅々まで探りたくなる世界がそこにあるのである。

見た目はかなりベタでやや古めなRPG。しかしセリフ、キャラ、世紀末感、その独特な匂いを感じることができればドップリ浸かれる。そりゃCGドカ～の『FF』もよいけれど、食わず嫌いはいかん。RPG好きにこそやってほしい。ローソンの書き換えでやってる『メタルマックス2』も。現在作っているといわれる『俺の屍を越えてゆけ』も期待。っていうか俺的には『メタルマックス3』はまだか～（これはミヤ王に言うことなのか～）、枡田省治。

とにかく、ずっとひねくれた大人のまま、ゲームを作り続けてほしいんである、氏には。



楽

テクニック無用！ボタンを押す楽しさこそすべて！

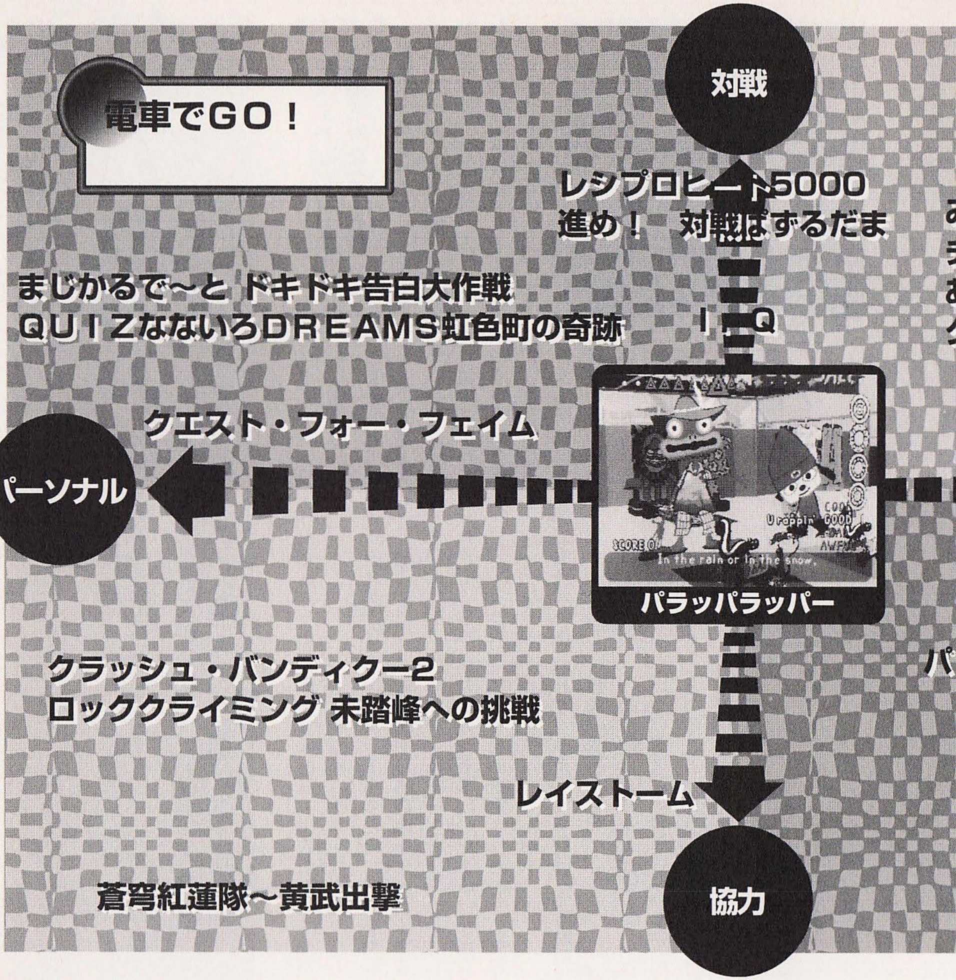
難しい理屈やテクニックはキライ！　友達と、恋人と、とにかく気軽に楽しく遊びたい！　そんなアナタにオススメの、ゲームの根源的な楽しさを追究したゲームたち。

玉利　越

対戦も協力プレイも誰と遊ぶのも自由自在

一時期は複雑化する一方に見えたゲームというエンターテインメントだが、最近では単純明快な楽しさを見直す動きも見えてきた。

もちろんクリエイターの自由な表現の場としてのゲームを否定するつもりはないが、ゲームって本来、ボタンを押して画面の中の自分の分身が動いて、それによって何かしら楽しみが得られれば、それだけでよかったはず。より高度な楽しみを求めて複雑化するならともかく、複雑化によって本来の楽しみさえ損なっている作品が昨今あまりにも多かったのだ。



SCEによるプロモーションの甲斐もあって、そんな状況を打破したのが、ここに挙げるゲームたち。ほとんどはテクニックどころか、マニュアルを読む必要もない。

こういったゲームには、ひとりで遊んでもいいけれど、ふたりで、あるいは多人数で遊ぶことが前提であるものも多い。そもそも、RPGが登場するまではゲームはひとりで遊ぶものではなかったはず。

そこで、上図ではそうしたゲームを以下の観点から分類した。ひとつは、「パーソナル」な楽しみ（ひとりプレイ）と「コミュニケート」（ふたり、あるいは多人数プレイ）のどちらに主眼が置かれているか。もうひとつは、コミュニケートといっても「対戦」と「協力」のどっちがメインなのか。普段はひとりで楽しんで、ときどきは対戦でも遊びたいのであれば図の左上を、あるいは戦うのではなく、友達や恋人と共通の目的に向かって熱中したいというのなら右下を見てほしい。

気軽に楽しめるこんなゲームたちがあれば、新しもの好きの彼女を家に呼ぶ口実にも使えるかも？

楽

CORE GAME

パラッパラッパー

シンプルかつ斬新なゲーム性とポップなセンスで大ヒットした『パラッパラッパー』は、パーティ向けゲームとしても、ひとりでも楽しめる「楽」のゲームを代表する作品だ。

キュートなビジュアル 洗練されたゲーム性

最近ＰＳを買ったゲーム初心者でも、このタイトルは聞いたことがあるかも？『サンダーバニー』などでお馴染みのロドニー・グリーンブラットのキュートなキャラクターを思い浮かべた方もいるかもしれない。

しかし、可愛いキャラクターばかりに気を取られてはいけない。サウンドだけでなく全面的にゲーム制作に携わった元ＰＳＹ・Ｓの松浦雅也氏も驚いていたそうだが、『パラッパラッパー』はコアなゲームファンにも高い評価を受けた作品だ。その事実はシンプルで楽しいゲームにユーザーが飢えていたことを示すとともに、この作品の洗練されたゲーム性を裏付けるものでもあるだろう。



●リズムアクションゲーム●ＳＣＥ●
¥4,800

得点がすべてではない アドリブで決めろ！

ゲーム内容はやはり、いたって単純ではある。主人公のパラッパくんが憧れのサニーちゃんのハートをゲットするために、空手やら教習所やら料理教室にトライするのだが、実際にやることはラップ。先生のお手本にしたがい、リズムに合わせて指定されたボタンを叩くとパラッパくんがラップしてくれて、うまくできれば先生も脱帽、目的の達成となる。

基本的にはリズムがずれていないか、ボタンが間違っていないか、ということで採点がなされるわけだが、コツさえつかめばアドリブもできちゃう、というのが大きなポイント。あえてリズムを変えたり、音を増やしたり、ここでプレイヤーのセンスが問われてくるわけ。高得点を出すにはある程度「有効なパターン」というのが決まっているのだけれど、もちろんそれだけが目的じゃない。要はカッコよくて、楽しければいいのだ。この割り切り方を提示したことこそ『パラッパラッパー』の最も革新的な部分だろう。

ひとりで高得点を狙ってもよし、バツゲームを決めてゲーム仲間とパーティゲームとして遊んでもよし、最初の話に戻ってしまうが、やはりキャラクターも魅力的なだけに家デート用のゲームとしても最適な一本だろう。



紙人形のような動きは見ているだけでも楽しいから、順番待ちも苦にならない。



イワトビペンギン ロッキー×ホッパー

ひとつのコントローラをふたりで使う ラブラブモードでアツくなろう!

●バラエティ●インプローレ●¥4,800

家デートに最適な(?)可愛いミニゲーム集

前見開きの図の右上には対戦主体のゲームが位置しているが、これが「楽」ゲームの過密区域となっていることは一目瞭然。しかし、「ラブラブモード」を搭載しているものはこの『ロッキー×ホッパー』だけ。デート専用ゲームともいえる唯一無二のゲームだ。



勝負の記録はペンギンの背丈で表わされる。

その「ラブラブモード」の実態とは「ひとつのコントローラをふたりで使う」というもの。ひとりは方向キーとLボタン、もうひとりは○△□×とRのボタンを使ってキャラクターを操作して対戦する。つまり、自動的にスキンシップが図れてしまうわけで、いいムードになりそうでしょ? ゲーム自体はいわゆるミニゲーム集というヤツで、「誰にでも遊べる」もの。キャラクターも資生堂のCM出身のキュートなイワトビペンギンと、すべてがデート向け仕様だ。

もっとも、コントローラ二個での通常の対戦も可能だし、マルチタップでの四人対戦、コントローラ二個を使用してのダブルラブラブモードなどもできる。いろいろな遊び方が可能だが、あくまでデート用に使うならコントローラはひとつしか用意しないように。



ガンバレット

縁日の射的がデジタルになった!? コミカル・ガンシューティングの傑作

●ガンシューティング●ナムコ●¥5,800

刑事もマフィアも出ない スコア競争型ガンシュー

このゲームはいわゆるガンシューティング。PS用の拳銃型コントローラ「ガンコン(ナムコ/二九八〇円)」で遊ぶためのゲームだ。ガンコンを画面に向けてターゲットを撃つだけと、操作は実に簡単。ちなみに銃から何かが発射されるわけでなく、銃口のセンサーで画面のターゲットを感知して当たりはずれを判定する仕組みになっている。



蜂の巣とかタコとかがターゲットだったりする。

実際に銃の形状をしたコントローラを構えて引き金をひくというアクティブな操作方法は、結果に関係なく楽しめるものだ。

また、セガの『バーチャコップ』のヒットなどで、ガンシューティングといえば刑事ドラマ的世界観と2P協力プレイというイメージがあるが、この『ガンバレット』においてはその限りではない。

そもそも「世界観」などというたいそうなシロモノはどこにもなく、的はあくまで的。ガンコンを使ったミニゲーム集といってもいいだろう。また、ふたり同時プレイは協力ではなく対戦。それぞれのスコアを競うのがメインだ。

PSオリジナル、ひとり用のクエストモードも楽しいが、基本はやっぱりパーティゲームだ。

コミュニケート
協力

子育てクイズ マイエンジェル

パパとママで協力して一人娘を育てる、楽しいイベント満載のクイズゲームだ

●クイズ●ナムコ●¥5,800

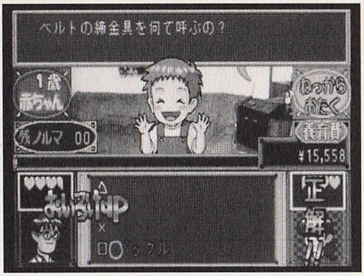
ふたりの知識を総動員 どんな娘に育つかな？

クイズゲームもパーティゲームのひとつとして確固たる位置づけを獲得している。とくに最近のクイズゲームは設問のジャンルが多岐にわたっており、ひとりの知識だけではなかなか歯が立たないものだ。が、三人寄れば文殊の知恵。というわけで、頭数を集めればそれなりにいろいろな問題に対応できる。この『マイエンジェル』のふたりプレイモードが対戦ではなく協力プレイになっているのも、そうした点を考慮してのことだろう。どの設問（と選択肢）もどちらが答えてもかまわないので、力を合わせてクイズを解いて、娘を育てよう。

そう、このゲームの目的は「娘を育てる」こと。どんな問題に正解したかによって、娘の性格はまじめ、わんぱく、お色気、オタクの4タイプに変化する。性格が変われば外見も変わるので見た目にも楽しい。成長した娘は果たしてどんな職業につくのだろうか？

ふたりプレイモードでは、1Pがパパ、2Pがママとになるので、恋人同士でふたりの未来を仮想体験、という楽しみ方もできそうだ。

PS版では育てた娘とデートできるモードなどもあり、ひとりで遊んでも楽しいかも。



親の知識の質と量で娘の性格が決まってくるというわけ。

対戦
パーソナル

電車でGO！

アーケードで大ヒットした電車運転ゲーム。目標位置でピッタリ停まれ！

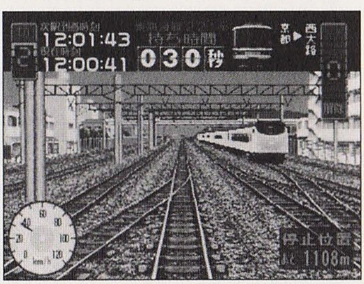
●電車運転ゲーム●タイトー●¥5,800

停止位置に停まるだけ これがなかなか難しい

基本的にはひとり用のゲームだが、これもまたシンプルさではパーティ向けゲームに劣らない。なんといっても指定の停止位置に停まるだけのゲームなのだから。

もう少し詳しく説明しよう。このゲームの公式ジャンル名は電車運転ゲームとなっている。プレイヤーはJRの運転士として山手線、京浜東北線、山陰本線、東海道本線で電車を運転する。マスコン（アクセル）を入れて加速、規定の速度になったら惰行、駅に近づいたらブレーキをかけて停まるという操作を繰り返すわけだ。しかし、電車という大質量の物体をピッタリと目標の位置で停めることは容易ではないため、それがそのままゲーム性として成立しているのだ（実際はブレーキの利きが実際の車両よりやや甘くなっている）。

もともとはアーケードの専用筐体でヒットしたゲームだけあり、運転台を模した別売の電車コントローラを使えば臨場感抜群。これを操作して運転士気分を味わうだけでも楽しい。もちろん通常のコントローラでも充分に楽しめるゲーム性は保証されている。見ているだけでも楽しいので、交互にプレイして成績を競うのも面白い。



３Ｄの運転席視点で描かれる車窓風景もリアル。

パーソナル
協力

ロッククライミング 未踏峰への挑戦

ひとはなぜゲームをするのか？
そこにゲームがあるからだ!!

●スポーツ●ウイネット●￥6,800

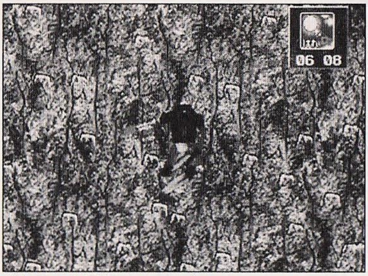
シュールな笑いとともについつい続けてしまう

多人数プレイのためのゲームモードが存在しないにもかかわらず、多人数で遊ぶと面白いゲームというものは多い。『パラッパラッパー』『電車でGO！』などはその代表ともいえるものだろう。

それらのゲームは基本的に、交代で遊んで結果を競うものだ。しかしこの『未踏峰への挑戦』のように、協力して交代でゲームを進めると楽しいものもある。そもそもかなり笑えるゲームなので、大勢で大笑いしながら楽しみたい。

プレイヤーは岩壁に張りつくクライマーを操作し、限られた足場を頼りに登攀する。基本としては各手足に割り振られたボタンで身体のどこを動かすか決め、方向キーで足場まで動かすことになる。足場や手掛かりに手足を固定するのは自動だが、手が届かなかったりするとこれがなぜかプルプル震える！　また、足場が少ない場所では必然的に手足が絡まるような奇妙な恰好をとらされてしまい、思わず笑いがこみ上げてくる。

ゲーム中にはクライマーに対し「なんでこんなつらいことするわけ？」と聞きたくもなるが、数人で交代しながらプレイすると、ついいつまでも続けてしまうゲーム。



基本的に試行錯誤しながら攻略するゲームだ。

ほかにもまだある「楽」ゲームの数々

シンプルだけど楽しいゲームはほかにもまだまだたくさんある。代表的なゲームを冒頭の図の右上からざっと紹介してみよう。

まず『ハイパーオリンピック・イン・アトランタ』（コナミ）は、ボタン連打&タイミング命のパーティ向けゲームだ。『みんなのGOLF』（SCE）などもそうだが、スポーツゲームでも操作が簡単なら「楽」のゲームといえる。同様にレースゲームでも『チョロQ2』（タカラ）や『レシプロヒート5000』（エクシング）、格闘ゲームでも『あすか120%エクセレント』（ファミリーソフト）などは難しく考えず楽しめる。『クールボーダーズ2』（ウェップシステム）はトリックコマンドを覚える必要があるが、『パラッパラッパー』のようにパフォーマンス的にも楽しめる。パズル好きなら『進め！　対戦ぱずるだま』（コナミ）、『I.Q』（SCE）ボードゲームが好きなら『DX人生ゲームII』（タカラ）なども要チェックだ。

多人数向けとしては『ポイッターズポイント』（コナミ）『パンツァーバンディット』（バンプレスト）『パネルクイズアタック25』（FPS）などがある。これらはCPU相手の協力プレイもいい。

協力といえば『出たなツインビーヤッホー！』（コナミ）『レイストーム』（タイトー）『蒼穹紅蓮隊～黄武出撃』（データイースト）などの2Dシューティング、『ホーンドアウル』（コナミ）などのガンシューティングもはずせない。

ひとりで遊ぶものとしては、PSのマリオともいえる『クラッシュ・バンディクー2』（SCE）や、ポリゴンギャルとミニゲーム&仮想デートを楽しむ『まじかるで～と　ドキドキ告白大作戦』（タイトー）、恋愛クイズゲーム『QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡』（カプコン）なども気軽に楽しめる。『クエスト・フォー・フェイム』（SCE）は『パラッパ』的なものを期待するとはずれだが、ひとりでギタリスト気分に浸りたいならおすすめだ。

『アンジェリーク』その甘美なる誘惑

対談

守護聖様に心を奪われた女性マンガ家たち

取材・構成　工藤卓郎

今、女性マンガ家の間で、スゴイことになっているゲームがある。そのタイトルは『アンジェリーク』。ゲーム自体はシンプルな恋愛シミュレーションながら、その奥の深さに魅了され、忙しい締め切りの合間を縫って、守護聖様とのデートに勤しむ女性マンガ家は後を絶たない。しかも、今まで、ゲームとは無縁だった人までもが、このゲームにはハマっているという。クリエイターである彼女たちのイマジネーションを刺激してやまない『アンジェリーク』の魅力とはいったい？　その秘密に迫る！

（ギャグでハマるか ロマンに酔うか）

はら　私、『アンジェリークSpecial2』をやるためにプレイステーション（以下PS）を買ったんですよ。

いさやま　えっ、『アンジェリーク』のためだけにPS買ったの？　そうなったきっかけは？

はら　友達が、『アンジェリーク』をやったとか言って、守護聖様を落としたシーンだけを集めたビデオを持ってきたんですね。その画面のジュリアスとクラヴィスを見て、ウーン、かっこいい、と思っちゃったんですよ（笑）。いさやまさんは、なんでハマったの？

いさやま　私の場合は、ここ数年周りにゲーマーが増えちゃって。やっぱり周りの影響だよ。ゲームってもともと、大嫌いだったからね。

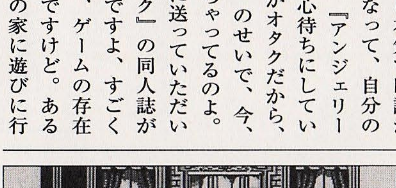
神田　それが、どうして？

いさやま　ゲーム好きの友達が、そっと『アンジェリーク1』のソフトを買って、部屋の中に置いていったの。最初は、「ハーン？　何、こんなもの」とか思ってたんだけど、あるとき、丸二日間暇になって、ほかにやることもなくて、ちょっとやってみたの。そうしたら、あまりのギャグにズボッとハマっちゃったの。

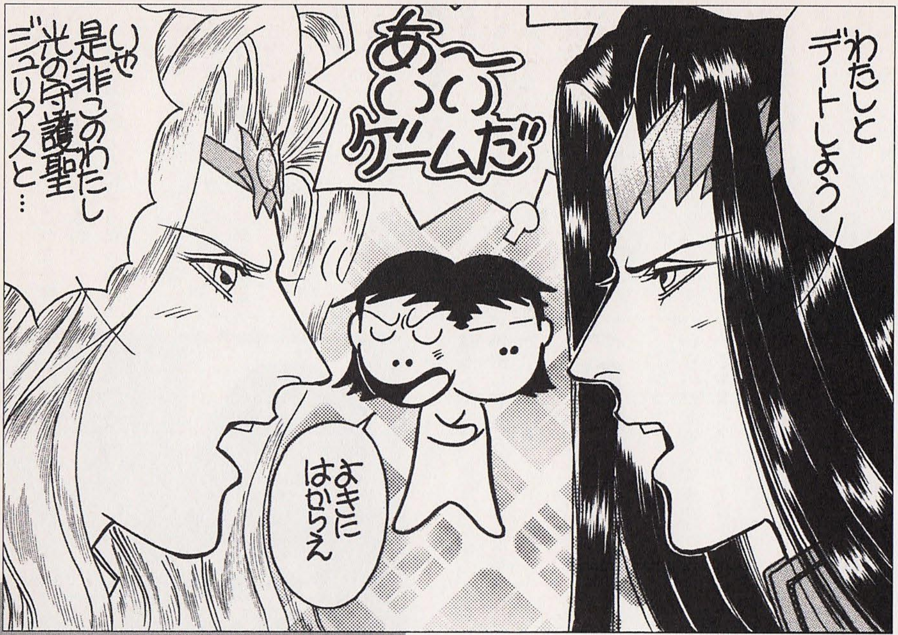
はら　あの感覚は、ギャグとして本当に面白いよね。

いさやま　でも、私はねえ、いつの間にか『ハーレクインロマンス』のように、殿方から本気で口説かれている気持ちになって、自分の目も星形になって、『アンジェリーク2』が出るのを心待ちにしていた人なの。私、根がオタクだから、『アンジェリーク』のせいで、今、声優さんにハマっちゃってるのよ。

神田　私は、先輩に送っていただいた『アンジェリーク』の同人誌がきっかけだったんですよ、すごくエッチな。それで、ゲームの存在だけは知ってたんですけど。ある日、いさやまさんの家に遊びに行



守護聖様との会話はとっても重要。アンジェリークの最大のポイントともいえる。





はらるみか
オグリキャップのラストランで人生が一変。努力することの大切さを知り、突如マンガ家に転身する。現在『愛、感動、努力』をテーマに「ダービーを一生遊ぶ本」「コミックダービー」（共に小社刊）等の競馬雑誌、青年コミック誌等で、競馬マンガを中心に執筆中。酒グセ悪し。

ったら、『アンジェリーク』のソフトがあって、ちょっとやらせてもらったんです。そこで初めて「これが『アンジェリーク』か……」と。そのときにソフトと関連本を借りてきてやり始めたんですよ。ずっと返してないんですけど（笑）。

いさやま　いいのよ、別に。ジョセフィーヌには、サターン版のソフトを貸して、私は、PS版をやってるから（笑）。

——同じソフトを両方持ってるんですか？

神田　すごいですよね。しかも、二十回以上やってるって言ってませんでした？

いさやま　たぶん……。二十回じゃ、きかないかもしれない。

——神田さんは、それまでゲームとかはやってたんですか？

神田　ゲームはやってたんですけど、シミュレーションは、初めてだったんです。それまでは、『ドラゴンクエスト』とか『ファイナルファンタジー』（以下『FF』）とかをやってたんですよ。まあ、王道ですよね。でも、まだPSは持ってないんですよね。これから買おうと思ってるんですけど。

いさやま　そういえばこの前、うちに「PSと電気炊飯器、どっちを買うべき?」って、電話かけてきたよね（笑）。

神田　同じくらいの値段なんですよ、どっちも一万五千円ぐらいで。みんな、電気炊飯器って言うからPSが買えないんです（笑）。

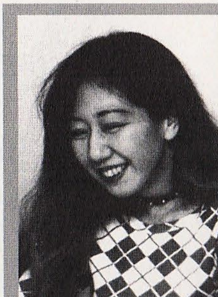
（本気でホレてるけど現実にいたらキツい！）

——ギャグ的な楽しみ方から、本格的な深みにハマったターニングポ

イントってあります?
いさやま　わからない。これこそ恋だと思うの。恋をしているの。
――誰に会ったときにそうなったんですか?
いさやま　やっぱり、とんでもなくヤな男だけど、クラヴィス様よね。こんな奴、現実にいたら私、殺してるけど。
はら　だって、無気力なんですもん、彼。嫌～い。
いさやま　しかも、マザコンなんですもの。
神田　身長一九〇センチのマザコン(笑)。
はら　私は、「夢を見せてくれてありがとう。う～ん、ジュリー、セイラ～ン」って感じなんです。
いさやま　そうか、ジュリアスとセイランか。キツいタイプの男たちだよね。
はら　そうですね。だから、おジュリが、よく同人誌の中で、なんていうか……ヤラレてるじゃないですか、おクラヴィに(笑)。それが、悲しくて。
いさやま　ねえー、なんでおクラヴィったら、ジュリ様をヤッちゃうのかしらね(笑)。
はら　やっぱ、無気力だから。
神田　無気力だからヤッちゃうって、それ(笑)。

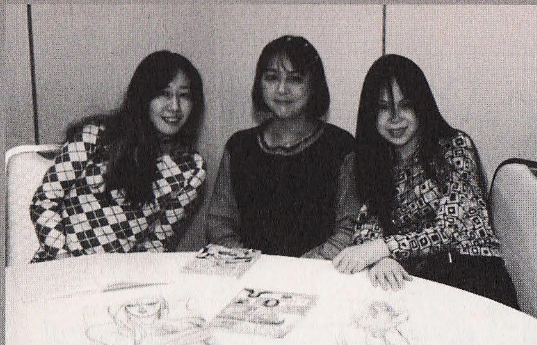
もはや二次コンの領域? 空想グッズに夢は膨らむ

――クラッとくるセリフって、どういうのがあるんですか?
いさやま　名セリフはいっぱいあって、自分を好きになってくれる親密度に応じて、六段階で変わってくるんですよ。
はら　おジュリは、自分のほうに気持ちが傾いてくると「私はお前に



いさやまもとこ
赤裸々な女性心理の描写と、ヘンなキャラクターが魅力のギャグマンガ家。女性誌、四コママンガ誌等で数多くの連載を持つ。自他ともに認めるオタクで、マンガはもちろんのこと、麻雀、カエル、フレディ・マーキュリーまで、どっぷりハマったもの数知れず。大のロック狂でもある。





すべてを見せよう。私には、知らないことがいっぱいある。それをお前となら見て行けると思うのだ……」

いさやま　入ってる入ってる（笑）。クラ様は、「お前に会えない日は、一日がとても……」って。

神田　入ってる入ってる（笑）。そういうふうに言ってくれるのがうれしいんですよ。

——ゲーム本来の目的より、そういうセリフにハマるんですね。

はら　ギャグとしてですね……。

いさやま　なに言ってんの、本気だってば（笑）。

神田　だけどゲーム自体は単純なんですね。『FF』とかと比べると、そんなにゲームとしては楽しくないんですよ。

いさやま　『ときめきメモリアル』（以下『ときメモ』）で男の子が詩織ちゃんにハマってるのと一緒だと思う。だから、私、もう二次元コンプレックスの人をバカにできない身分ですね。そこまで堕ちたぞ。クラヴィス様シーツが出たら、私買うわ、みたいな感じなんですよ。抱き枕、出さないかな。

神田　欲しい。ちゃんと一九〇センチあってね（笑）。売れるかもしれない、ほんとうに。

守護聖様同士のケンカに恋の駆け引きの快感……

——ひととおりいろんな守護聖を落としてみたりするんですか？

はら　他の人を落とそうと思っても、結局ジュリアスのところに必ず行っちゃうんですよ。

神田　どこかで、出ちゃうんじゃないかな、自分が。

いさやま　やっぱり、自分の行動パターンとか物の考え方が、ゲームのなかに如実に反映されるんだと思う。「この人を落としたろう」って思っても、横から大好きなクラ様にデートに誘われると「は〜い」って行っちゃうから、落とせないの（笑）。

はら　ウーン、わかるなあ。

いさやま　ジョセフィーヌは、どのキャラが好きなの？

神田　私は、ジュリアス様と、クラヴィス様、あとマルセルなんですよ（笑）。子供好き。

いさやま　マルセルなんか「アンジエリーク、遊びに行こうよ」って来ちゃったら、「うるせーな」って追い返すんだけど（笑）。私、ジュリ様とクラ様が同時に誘いに来て、ケンカするシーンを見てみたいの。

神田　えっ、あるの？

いさやま　うん。守護聖様同士の相性が悪いと、ケンカするシーンがあるんだって。

はら　あるあるある。うちは、ジュリとセイランが一緒に来て、ケンカしてた。

いさやま　やっぱりケンカしてたんだ。どんなこと言うの？

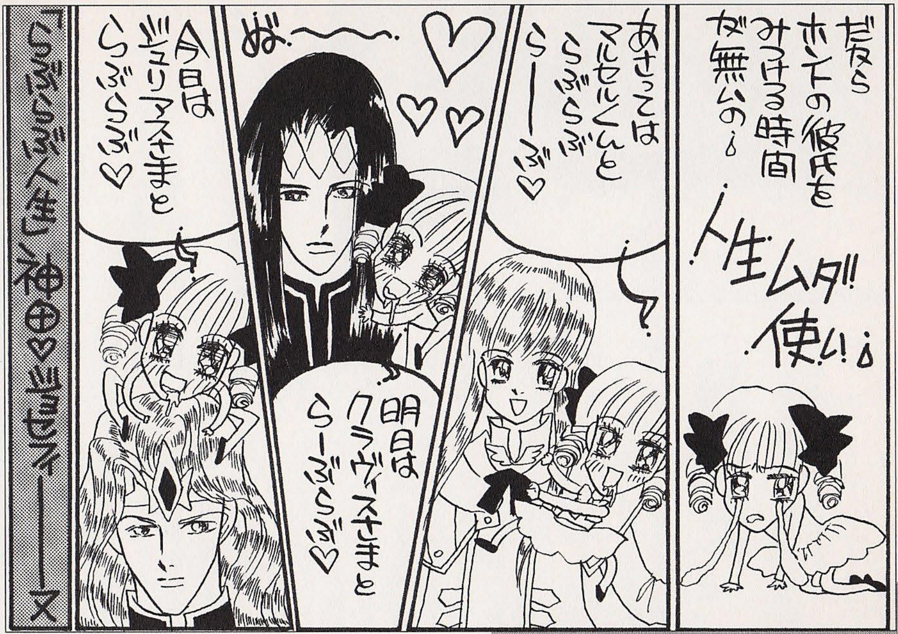
はら　「お前がこんなのを選ぶとは思わなかった」って。スネて帰っちゃうんですよ、タカビーなジュリは（笑）。



子ども顔（笑）のマルセルは守護聖になりたて。「豊か」をもたらす「緑」の守護聖。

『アンジェ』はまさに女性向けの『ときメモ』

はら　でも、こういうゲームはウケますよ、ほんとうに。ただ、今ま





神田ジョセフィーヌ
普段の物静かな風貌と口調とは一変し、マンガでは世間を圧倒する破壊的ギャグで魅了する。最近は真面目なストーリーを中心に少女コミック誌等で活躍中。かなりの酒好きで、酔っ払うと、その破壊的性格がひょっこり顔を出すことも……。慢性的肩凝りに悩まされている。

でそれがなかっただけで。男の人が『ときメモ』で女の子を落として楽しいように、女の人も同じだから。

いさやま 今のゲームの世界観がほとんど、ユーザーが男という想定で成り立ってるから、それが、女のゲーマーにとってはツライぞ、という感じかな。

はら そうそうそう。

神田 でも、女のゲーマー自体が少ないからね。

はら まあ、私なんて、世間一般のレベルで始めちゃってるから。今まで、ゲームって、『ダービースタリオン』（以下『ダビスタ』）と『ギャロップレーサー』しかやったことがなかったんですよ。

いさやま 『ダビスタ』なんて、どこぞのラーメン屋のオヤジが普通に話題にしてるもんね。一年間ずっと『ダビスタ』やってるとかね。

はら そう、そのレベルで『アンジェリーク』をやり始めたんですからね。たぶん、普通の人でもハマる人は多いんじゃないですか。

神田 やりやすいゲームだもんね。

いさやま 私、『アンジェリーク』のためにいくらお金使ったんだろう。表彰されてもいいくらいだよ。

気に入らない唯一のキャラクターって？

はら でも、この主人公嫌〜い。私、こんなキャラクターしてません。絵も二、三十年前の少女マンガっぽくて古臭いし。

神田 男の人の考える女の人って感じだよね。清純なタイプ。

はら 女から見たら、こんなキャラクター、「ダッセー」としか思えないよね。

いさやま　作者本人も、このキャラを作るとき苦しんだみたいよ。大人のキャラクターを作るほうが楽だ、ってインタビューで答えてたから。

神田　女として、描くとしたら屈辱的な感じしません？

いさやま　うん。作家がいちばん避けたいラインだよ。

はら　男のオタクが好みそうな。

神田　だから、このゲームで、唯一気に入らないキャラクターかな。

はら　そうそう。



ジュリアス様の麗しき横顔。こんなサービス（？）シーンも随所に盛り込まれている。

いさやま　私もー。制作サイドで、男の人の意見が入っちゃうのかな。お偉いさんとか。

はら　女の人がどれだけ進化しているかってことが全然わかっていないと思う。こんな古典的な女の人っていないじゃないですか。主人公と同化できるはずがないんですよ、今の女の子たちが。

全員落としか特定の人か　男と女の決定的な違い

——好きなんだけど、振られるっていうこともあるんですか。

いさやま　ありますよ。それは、プレイヤーの性格にもよると思うんです。相手の男が好む言葉を言えばいいんだけど、どうしても私の性格ではそれは言えない、という人もいるだろうし。

はら　逆にいくら相性がよくても、会いに行って「お嬢ちゃん、会いたかったぜ」なんて言われると、会いに行く気なくなっちゃいますもん（笑）。嫌いな人のところへは行かないですよ。私、行ってない。たしかに、全員落としっていう遊び方もあるけど、私は、妥協してまで行きたくないですね。

——でも、『ときメモ』だと、男はたいてい、全員落とそうとしちゃうんです。それが、本能なんですよ。

いさやま　好みを無視して、どんなキャラクターでも落とそうとするの？

はら　イヤー。男って、セコイ。

——でも、女性の本能って、種を選ぶってことじゃないですか。よりよい種を選ぶのは当然ですよね。でも、男の本能は、より多く種を蒔くことですから。

一同　おおーっ。

いさやま　じゃあ、ジョセフィーヌとるみかちゃんはジュリアス様で孕みたくって、私は、クラヴィス様で孕みたいのね（笑）。

はら　でも、私、初めてですよ、こんなディープな世界に足を踏み込んだの。

いさやま　私も、下地はできていたものの、しばらく離れていた世界にズッポリハマっちゃった。

神田　含みがある分、大人のほうがハマるんじゃないかな。

はら　それが、『アンジェリーク』の不思議なところなんですよ。

アンジェリークSpecial2

九人の守護聖と三人の教官に愛を告白してもらうべく日夜努力する、恋愛シミュレーションゲーム。ライバルと宇宙の育成を競いつつ、女王に君臨するのがゲームのいちおうの目的ながら、育成そっちのけで、愛しの守護聖様とデートに励んで、次第に親密になっていく過程を楽しむのが、正しい遊び方らしい。……って、男が説明してもあんまり説得力ないな。

守護聖様
宇宙を育てる源となる力を送ってくれる九人の殿方。

ジュリアス
光を司る守護聖の長。仕事熱心で責任感が強い。人気No.1のキャラ。二十五歳。

クラヴィス
闇を司る守護聖。厭世的で、守護聖である自分に疑問を感じている。二十五歳。

セイラン
宇宙を安定させる「資質」を上げるために協力してくれる三人の教官のひとり。十九歳。もちろん恋愛対象となる。

デート
守護聖との親密度を上げるのに不可欠な行為。自分から申し込む場合もあるが、向こうから訪れてくれることもある。

マルセル
緑を司る守護聖。九人のなかでいちばん年下の十四歳。動物やお菓子が大好き。

お嬢ちゃん……
炎の守護聖・オスカーの口癖。でも、二十五歳。

いいのかい、タイラー？こんな俺のギターでも

思い入れレビュー

「たま」パーカッショニスト　石川浩司

クエスト・フォー・フェイム

●SCE●MC容量5●プレイ人数1●¥6,800●97年7月10日発売

僕の高校時代。肩まで伸びたロングヘアが風に脂っぽくべとつき、現在の体重マイナス二十六キログラムの体は、くねくねと用事もなくうごめいていた。

ブレーキの取れた自転車は真っ赤で、風がびゅうびゅう吹く土手をいつも超特急で飛ばしていた。

そして将来なんだかわかんねぇバンドで太鼓叩きになるなんてことは夢想だにせず、頭の中に鳴っていたのはいつだって「バック・イン・ザ・サドル」だった。

そうだ、そのとおりだ。今のイメージとたとえ何万光年離れていても、聴いていたぜ、エアロスミス。いかしていたぜ、エアロスミス。とろけていたぜ、エアロスミス。

今でも、取材などで「若い頃聴いていた音楽は？」と聞かれて、キング・クリムゾンやイエス、せいぜいビートルズとは言えたけど、決して言えなかったぜ。実際いちばんすり切れて、ビニール袋も破れて、ぼろぼろに手垢がついていたのは、エアロスミスの『ロックス』だなんて。

しかも懐メロならともかく、ぼーっと俺が中華丼のさやえんどうかなんか食っているうちに、いつの間にか復活しちまって、二十歳も年の離れた子供たちが熱狂しているバンドに、手を挙げる機会を逸したロートルは、ただ遠巻きにしながら悟られないように足の親指をリズムに合わせるしかなかったぜ。

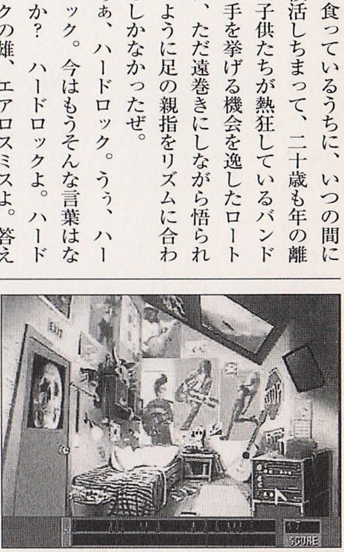
あぁ、ハードロック。うぅ、ハードロック。今はもうそんな言葉はないのか？　ハードロックよ。ハードロックの雄、エアロスミスよ。答えてくれい。あぁなぜハードロックはなんとなく恥ずかしいのだ。教えてくれい、忘れじのハードロックよ。

そのエアロスミスのゲームができたという。しかしもちろんそんな照れを隠して顔真っ赤オヤジの俺がゲームショップにテクテク歩いていってそれをギブミーと言えるわけがない。だいたいティッシュ一箱買うのだって苦手なこの俺がそれを買えるはずがない。たとえステージ衣装で使うための黒いストッキングはレジの上に置ける俺だって。

しかし、神はいた。

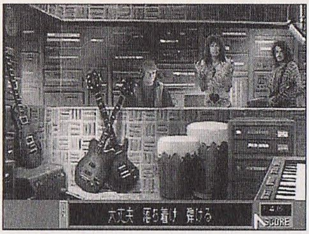
とある知り合いがゲーム関係の会社に転職し、そして送ってくれたのだ。このソフトを。うぅっ、感謝するぜ。二度と真正面から見ることは俺の人生の中ではないと思われたエアロスミスが今、俺の目の前にいる。いや、いるだけじゃない。一緒のステージでおまえのギターテクを見せてくれ、なんて言っている。いいのかい、タイラー？　こんな俺のギターでも。セッションしてくれるというのかい……？

な、なんてぇこったい、そんなうじうじした三十六歳の俺を急き立てるようにもうカウントが始まっちまったじゃないか。なんてぇこったい、タイラー。俺が、この俺がエアロスミスのニューギタリストに選ばれた、っていうんだね。俺じゃないと駄目だ、っていうんだね？　……わ



サクセスの始まりはベッドルームから。明日を夢見て弾きまくれ！近所迷惑にならないかぎり……。

彼らの前で弾けるなんて！　の意識が強く、あがりまくってクリアできないプロもいるとかいないとか……。







バンドは一人じゃなりたたない。大事な仲間がステージ上でノルもソルも、すべて君のピッキング次第。

このゲーム最大の見せ場はもちろん最終ステージ、エアロスミスの面々とのステージ上での共演だ。左を見ればスティーブン、後ろを向いたらジョー・ペリー……。こんな状況で冷静にピックなんて！

かった、タイラー。おまえの気持ちは痛いほどわかったよ、タイラー。えっ？　痛いのはおまえだって、わけわかんないよ、タイラー。とにかくやろうじゃねえか。ヘイ、カモーン‼

そして、俺は弾き始めた。ホーキのギターに付属のピックをガッチャンガッチャンぶつけて。おぉ、俺がリードを決めまくっている。おぉ、今だ。今が随喜の瞬間だ。おぉ、かっこいい俺、素敵な俺、最高な俺。おぉ、さすがに早弾きだ、真剣に弾けば弾くほど、顔が熟れたトマトのように真っ赤になっていくわい、ウハハハハ。こりゃあ人様には見せられませんな、オヒョヒョヒョ。

てな感じでこのゲームは、演奏がいかにうまくできたかでいちおう得点が出る。しかしそれはギターを弾くリズムのタイミングだけなので、音程とか強さは関係ない。本当にギターを弾くよりかなり強めのピッキングじゃないと反応しないのが少々難点。

しかしやはりこれは自宅でのひとりギター少年からホールコンサートまでをアドベンチャー的に画面で楽しむ、というのが本筋の楽しみ方だろう。一時、ミュージシャンになった気分を味わうソフトだ。実写あり、コミック調ありとなかなか飽きさせない作りになっている。

そしてなによりこれはある種のエポックメーキング的な作品として評価されていいのではないかと思う。たとえば僕ならビートルズ、ディーボ、ピンク・フロイドなどへの応用作品が出ればぜひ見てみたい。

またミュージシャン以外でも俳優シリーズや世界の偉人でもできるよな、と夢は広がっていく。つまるところその人になりきる、という真の意味でのロールプレイングゲームなのかもしれない。



こだわりの遊び心 ナムコスピリッツ!!

ゲーム誌編集者　テクノタク飯塚

思い入れレビュー

ナムコミュージアム アンコール

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1～2●¥5,800●97年10月30日発売

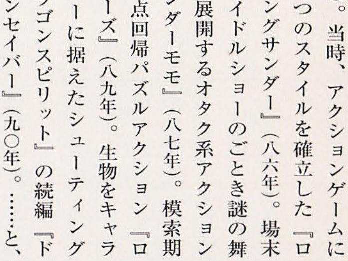
　ナムコ往年の輝かしきアーケードの名作を、完全移植で現在に甦らせた、初の本格復刻版アンソロジー『ナムコミュージアム』。九五年十一月の『VOL.1』発売以来、着々とシリーズを重ね、九七年二月の『VOL.5』発売で、ジャケットに一文字ずつあしらった、あの赤いn、a、m、c、o、のロゴが完成。グランドフィナーレ！を迎えたかに見えた。んだが、かねてからの、ロゴの最後につく〝®〟を数えて第6弾まで発表されるのでは？　という噂どおり文字どおりのアンコール版が登場。それが、ここで紹介する『ナムコミュージアム アンコール』なんである。

　収録ラインナップは、それまでに入りきらなかった作品を集めているため、少々カルト度高め。それぞれを軽く紹介すると……。

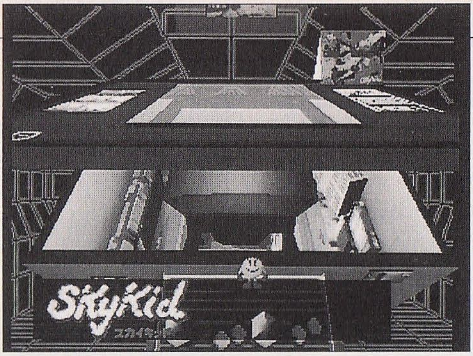
　風船軍団から王様を守るギャラクシアン系シューティング『キング&バルーン』（八〇年）。スリル抜群のコズミックなおはじき系アクション『モトス』（八五年）。隠しフィーチャー満載の横スクロールシューティング『スカイキッド』（八五年）。当時、アクションゲームにひとつのスタイルを確立した『ローリングサンダー』（八六年）。場末のアイドルショーのごとき謎の舞台で展開するオタク系アクション『ワンダーモモ』（八七年）。模索期の原点回帰パズルアクション『ロンパーズ』（八九年）。生物をキャラクターに据えたシューティング『ドラゴンスピリット』の続編『ドラゴンセイバー』（九〇年）。……と、以上七タイトルがそろう。

　一方、3Dのミュージアム部は、収録本数が増えた分、ちょっと規模縮小。各タイトルごとの部屋はなくなり、知る人ぞ知る、かつてのアンテナショップ的ゲエセン「ミライヤ」を模したホールにポリゴン筐体が並ぶスタイルに。どうも、カルト性の高いタイトルばかりゆえ、これまで同様のミュージアム構成にするだけの資料が残っていなかったらしい……。少々残念だけど、その分、それぞれの筐体は蓋を開けて基板を見られたりして、なかなか凝ってます。

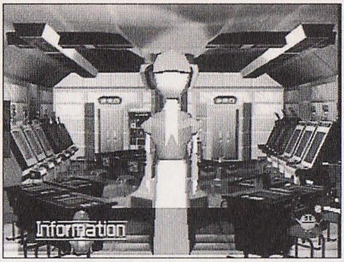
　さて、往年のナムコマニアならば、家庭用初移植となる『モトス』あたりがうれしいところだと思うけど、じつはそれ以上に、イチバンうれしいのが、この『～アンコール』だけの初回特典「スペシャルBOX」の存在なのダ！　これが、シリーズ全六作＋メモリーカード1個を収納可能、全部そろえれば、〝NAMCO GAMES CHRONICLE〟が完成するというスグレモノ。メモリーカード用には、なんともニクイ絵柄をそろえたシールも付属。でも、ソフトのみの通常版と同じ、お値段据え置きで、めっちゃお得。初回特典といっても、実はまだだけっこう、お店に置いてあったりするので、見つけたら即ゲット、マス



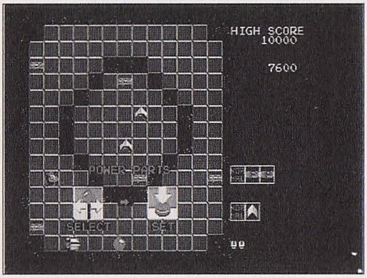
これがウワサの初回特典「スペシャルBOX」。見るからに豪華でげショ？　見果てぬ夢を詰め込メ！



タイトルの年代ごとにもちろん筐体デザインも違うっス。それぞれ蓋を開けて基盤ものぞけてグゥ。



ミュージアムは「ミライヤ」がモデル。カックイすぎの80'sフューチャーな店内が再現されてマス。



変拍子バリバリ＆コズミックな音がイカす『モトス』。個人的には目玉はやっぱしコレですナ。

トゲットだ！

で、見るからにデカく豪華なこのBOX、いざ手にとってみると、けっこう、安上がりな造り？　という印象を受けなくもないんだけど、やはり、リリースのたびに欠かさず買ってきたコレクションをバチッと全部はめ込んだときは、なんともいえぬうれしさに、ついつい顔がほころびニヤニヤ。これでもしも、BOXにどこか空きがあったら、即座にそこの穴を埋めたい！　という衝動に駆られ、一気に足りないシリーズも購入、連鎖式に大散財！　という危険性も……？　それだけの破壊力を秘めた特典なのダ。

にしても、ホントにウマイ戦略ですナ。絶対、コレクション完成させようって思うもんなあ、これなら。

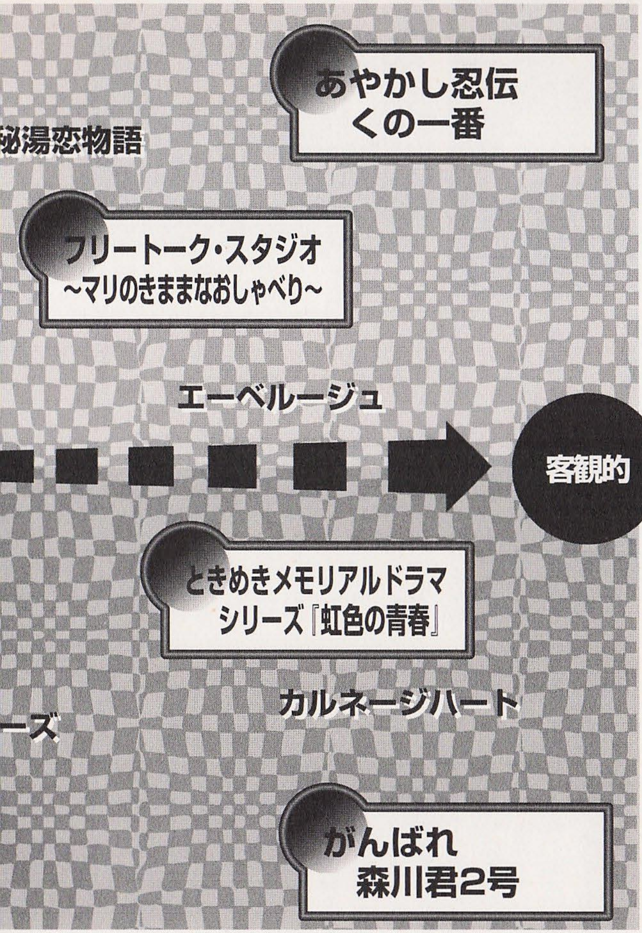
以前、ナムコのシリーズ開発プロデューサー氏にお会いしたとき、「シリーズ完結の暁には音楽CDみたいに、BOXセットの発売はないんですか？」と訊ねたところ、「BOXを買ってくれるようなマニアだったら、当然それまでのシリーズもみんな買ってくれてるだろうし……たぶんない」といったお答えをいただいたんですが、こんな形で実現してくれるとは。これなら誰も損しない。ホントお見事、拍手もののアイデアでス。

ともあれ、シリーズ全部そろえて本棚にでも収めれば、成金趣味の百科事典なんぞより、はるかに価値のあるコレクションになりますぜ。なにより、このBOXの中、自らの手中に、あのとき、このとき、夢中になってプレイしたキラ星のごときナムコ作品群が詰まってる！　って状況はまさに夢の結晶。タマランじゃないですか。

そんな感じでBOXをウットリ眺めていたら、おおっと気がついた！　『〜アンコール』の商品NO.が〝SLPS00765〟になってるじゃあないですか。『パックランド』の七六五〇点以来のナムコ＝765。それをしっかりさりげなく入れておく。さすがでス。こういう細かいところにまでこだわりを見せる遊び心がナムコスピリッツってヤツだよなあ、と改めて感動したっスョ。

技術の進歩とともに、ひたすら先へ先へと突き進まんとするゲーム業界にあっては、時に、過去の栄光にすがってる、といった後ろ向きな捉え方をされたりして、まだ正当に評価されていない気もする『ナムコミュージアム』シリーズ。この『〜アンコール』特典BOXによって、全三十八タイトルが集結したさまを目のあたりにすれば、自然と、これがいかに偉大な仕事であるかが理解されるハズ。

構想はありつつもいまだ実現されていないゲームミュージアムが、一足先に現行のゲーム機上で、理想的な姿で完成したことに、改めて拍手を贈ろう！



愛

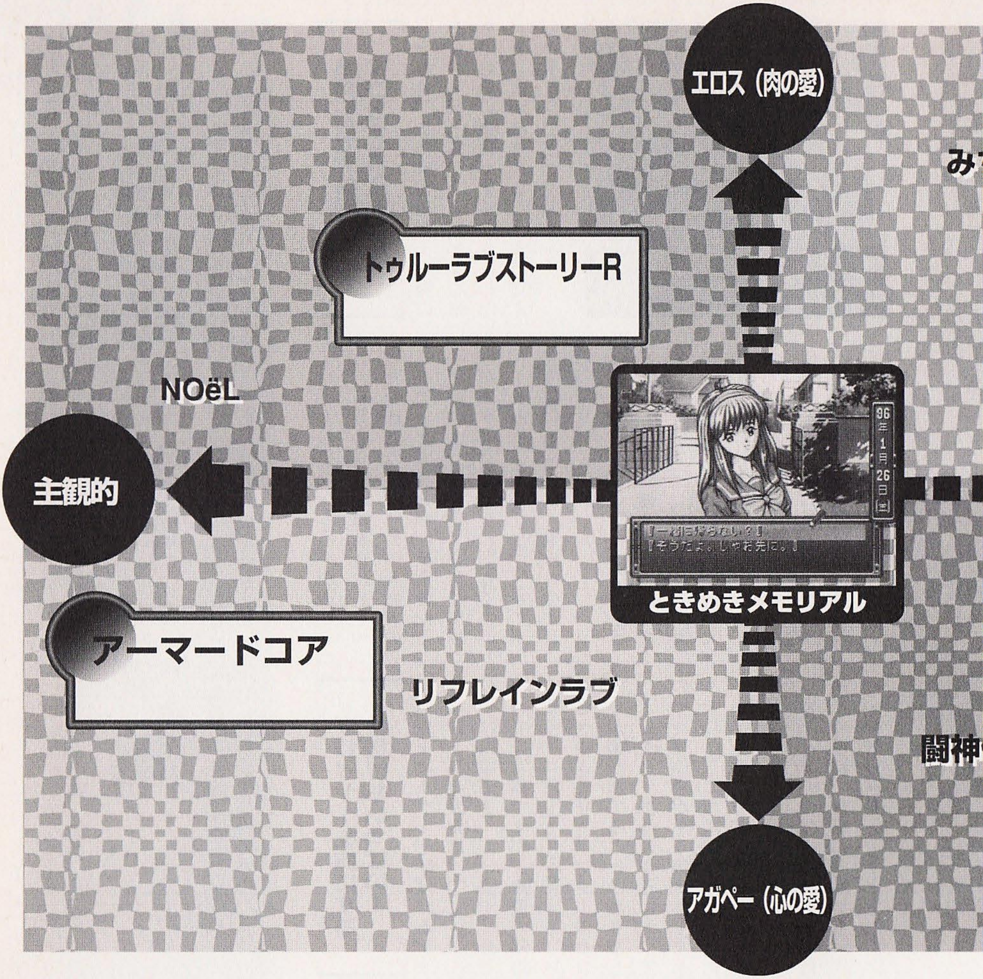
与えられるものではなく誰かに捧げるためのもの

ままならない毎日の生活で、ささくれだってしまった心を癒したくなる瞬間は誰にでもあるはず。そんなとき、ゲームをプレイして優しく穏やかな気持ちになってみませんか？

高橋　祐介

思いを寄せることって実は楽しいのかも

ギャルゲーをプレイして喜ぶような奴は、オタクで二次元コンプレックスでサムオブアビッチでアニメマニアなゲームジャンキー、などと決めつける人たちがけっこう多い。「分別ある大人」の方はとくにそうではないだろうか。いわく、「本物の女の子はそんなセリフ言わないね」「本当の恋愛はそんな甘いもんじゃない！」とか。でも、ちゃんとした恋愛っていったい何なんだろう？　自分の経験を振り返ってみよう。多くの場合、一方的で押しつけがましい思いを対象にぶつけていただけではないだろう



か。人間に思いを寄せることも、二次元少女に思いを寄せることも、思いを寄せる対象が違うだけといえる。思いを寄せることで楽しい気分になれる（または苦しむ）という点では、恋もゲームも同じだ。一方的に思いを寄せることは、少なくとも無価値なことではないのである。

　ちなみに、これまで恋愛を扱ったゲームの主流は、プレイヤーに主観的な恋愛感情を抱かせるものだったが、最近はインタラクティブな要素を意図的に少なくし、ドラマやアニメを見るような客観的な視点で楽しめる作品群が現われ始めている。また、物言わぬ道具にさえ「愛着」が湧くことがあるように、愛の対象は異性だけとは限らない。カスタマイズした自分だけの「愛機」を駆るゲームや、ＡＩロボを「愛玩」する作品も、愛を持つことで楽しめるゲームのひとつといえるだろう。

　まあ生身の人間が気味悪がるような濃ゆい愛でも、ゲームキャラは受け止めてくれるから安心だったりするしね。

愛

CORE GAME

ときめきメモリアル

『ときめきメモリアル』をプレイせずに恋愛シミュレーションゲームを語ることなかれ。この作品こそ愛を注ぐことで楽しめるゲームの原点であり、同時に理想形なのである。

始祖にして究極形? すべてはここから始まる

その昔、まだ家庭用ゲーム機にPCエンジンという、CD-ROMをいち早く接続できるようにしたゲーム機がありました。まだ覚えている方もいるでしょうか?



●恋愛シミュレーション●コナミ●¥5,800

ハードの発売から何年か過ぎると、CD-ROMの可能性に目をつけた企画者たちと、その企画者のアイデアを実現させた技術者たちの努力によって、さまざまな実験作が生み出されるようになります。ゲーム史上に燦然と輝く奇ゲー『超兄貴』もこのハードから生まれたのです。

『ときめきメモリアル』(以下『ときメモ』)も、その流れから生まれたゲームのひとつ。『ときメモ』が画期的だった点は、CD-ROMの大容量と音質のよさを生かし、登場キャラクターのどんな些細なセリフにも声をあてたこと。いわゆるフルボイスです(そういえば『超兄貴』もボイスの熱いゲームでしたっけ)。

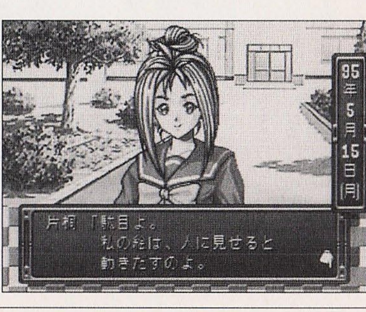
プレイヤーを虜にする仕掛けもいっぱい!

現在ギャルゲーと呼ばれるゲームに含まれる要素は、『ときメモ』の中にほぼ出きっています。今となっては常識ですが、声優の起用もそのひとつです。『ときメモ』以前もゲームのキャラクターのセリフを声優があてることはありました。しかし、本作のようにすべてのセリフに声がある例はありませんでした。これにより、キャラクターたちはこれまでにない存在感を得たのです。

また、多くのギャルゲーがお目当ての子に一直線に向かっていけばいい仲になれてしまうのに対し、ひとりの子をひいきにしてしまうと女の子から総スカンを食らってしまうシステムも特筆すべき点でしょう。

最初はご機嫌とりのつもりだったデートが次第に楽しく感じられてきたら要注意です。次回のプレイで、あなたはその娘に対してモーションをかけるようになるでしょうから。ひっかけるのが悪いのか、ひっかかるのが悪いのか。

なお、これは余談ですが、ギャルゲーキャラの類型も、この作品で出そろっていたりします。



セリフの魅力は、セリフを集めた同人誌を作ってしまうファンが出たほど。



トゥルーラブストーリーR

ギャルゲーの間口を広げた功労者。古典的名作となるであろう一本

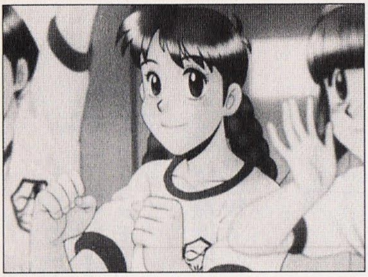
●恋愛シミュレーション●アスキー●¥3,800

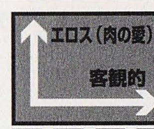
「萌える」でなく「燃える」唯一無二のギャルゲー

ＰＳギャルゲーの双璧といえば『ときメモ』と本作『トゥルーラブストーリーR』。そのブレイクの理由はやはり、『ときメモ』がマジメに描くことを避けた、学生同士の男女交際のキビシさをまがりなりにも描いたことにある。

たとえば、お目当ての子と帰り道を一緒しようとしても、まず断わられてしまうのだ。思えば、好きな娘とふたりっきりで毎日下校できていたシアワセな奴なんていなかったわけで。

ここまではまあ『ときメモ』も似たようなものなのだが、必死の思いで女の子と一緒に下校すれば下校したで、別れ際に「君といっしょに帰ってもつまんない」となじられる。これにはギャルゲーを遊ぶ習慣のなかったゲーム小僧たちも燃え上がってしまいました。てめえ、次こそ絶対オトしてやる！　てな具合に。それに何よりこのゲーム、相手をオトすには頃合いを見て自分から相手の手を握って意思表示しなくちゃいけないのですよ。燃える‼　序盤の女の子のキツさも、後半のラブラブ状態を引き立てるためのものなので、気の弱い方も怖がらずにプレイしてみてください。


現在は改訂版である『Ｒ』が好評発売中。



フリートーク・スタジオ ～マリのきままなおしゃべり～

声優ファンとしてメロメロになるかバカゲーとして愛するべきか

●ラジオＤＪシミュレーション●メディアエンターテイメント●¥5,800

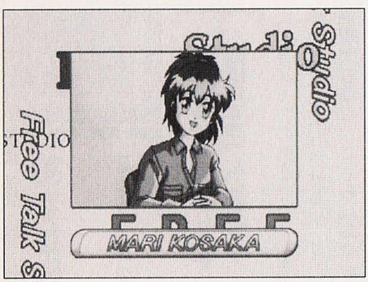
ラジオＤＪも楽じゃない！ボイスの持つ力を再確認

このゲーム、パッケージだけを見ると、豪華な出演声優陣だけがウリのヘボいゲームに見えてしまうのは確かだ。だがしかし、声優さんに思いを寄せて楽しむには最高レベルの作品なのである。いやそれどころか、声優に何の思い入れもない人間がプレイしても楽しめてしまうほどのデキ。

ゲームの主人公はラジオＤＪを目指す少女・マリ。一定期間聴取率を保ち、番組を存続させることがゲームの目的だ。これに成功すれば、彼女は晴れて正式なＤＪとなれるというわけ。

プレイヤーは、次々に現われるいじわるなゲストたちから番組を守らなくてはならないのだが、このゲストというのが声優やら有名人やらのバッタもん。いやはやその誇張ぶりはすさまじく、こんな扱いにくい奴をトーク番組に呼ぶか？　と思わずディレクターにツッコミたくなるほどの暴れぶり。駄々はこねるわ、動物は連れ込むわ、霊を呼んでスタジオを停電させるわ、ラジオを通して毒電波は飛ばすわ、もータイヘンなのである。

声優に愛があれば最高に楽しい作品だが、なくても充分楽しいので心の余裕がある方、ぜひどうぞ。



書き忘れていたが、マリちゃんはなんだかカワイイ。

客観的
アガペー（心の愛）

ときめきメモリアルドラマシリーズ『虹色の青春』

『ときメモ』の舞台と設定を借りて レッツゴーとびだせ青春ドラマ！

●アドベンチャー●コナミ●¥4,800

君は虹野さんの期待に潰されずに済むか？

最初に断わっておこう。本作はときメモラー御用達のファングッズではない。むしろ熱狂的な『ときメモ』ファンよりは、それ以外の人間に高く評価されている作品なのである。いやホント。

これまで多くのゲームが、映画のような映像や、感動のストーリーをウリにしてきたわけだが、本作ほどカット割りやストーリー展開などを映画の水準に近づけることができた作品はない。まあそこが少々鼻につかないでもないが、とにかくクオリティの高い映像作品であることは事実だ。

ストーリーは、サッカー部のレギュラーを目指す主人公と、『ときメモ』の登場キャラクターのひとりである虹野沙希との友人以上恋人未満の関係を軸にした青春ドラマ。虹野さんの誰にでも優しい性格を勝手に勘違いした主人公の一方的な片思いに終わるかに見えるが……。

ゲームの結末はプレイして確かめてほしい。そして、彼女への思いが忘れられないのなら本編である『ときメモ』で続きを楽しめばよろしい。根性のある男が好きな彼女は、きっと君の心意気に胸を打たれるはずだ！



虹野はサッカー部のマネージャー。こんな娘いたよね。

エロス（肉の愛）
客観的

あやかし忍伝 くの一番

ミッション系ならぬ忍法系女子校にて ラスト・ニンポー・ヒロインが舞う！

●恋愛シミュレーション●翔永社●¥6,800

セリフの音声はカットせず最後までちゃんと聞こう！

『ときメモ』の楽しさを、「精神を学生時代に逆行させる楽しさ」と表現するなら、こちら『あやかし』の楽しさは、「今現在のあなたが女子校に放り込まれてしまう」楽しさだ（いや別に「盗聴用のガラスコップ片手に忍び込む楽しさ」でもかまわないのだけれど）。

プレイヤーは、くの一養成学校に通う女の子・楓の視点を通じて、女の子だけの秘密の花園を垣間見ることになる。まだまだ性的に未分化な少女たちの疑似恋愛が、淡いタッチで描かれるのだ。

いちおう、主人公の楓を育成し、立派なくの一に育て上げる要素もあるにはある。が、プレイヤーがそこにほとんど労力を割かなくとも彼女が育ってしまうあたり、ゲームのつくり自体がストーリーの要素を前面に押し出していると見て間違いないだろう。

そこにある楽しさは、いわゆるゲーム的な駆け引きの楽しさではなく、「このシーンが美しい」とか「このセリフがいい」といった映像作品的な楽しさである。また、まったくあたりさわりのないセリフが、声優の演技によって意味深長になっているのも見逃せない点。いや、聞き逃せない点、か。



はかなくも危ういタッチの少女たちと忍者。

客観的
アガペー(心の愛)

がんばれ森川君2号

AIは人間の友達になれるか?……なんてことを考えなくてOK

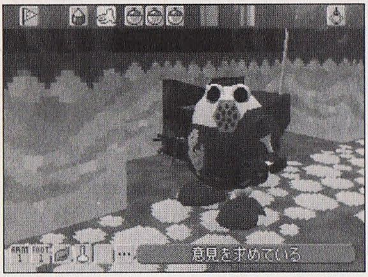
●AIゲーム●SCE●¥4,800

ただかわいがるだけでなく責任をもって育てよう

なぜこれがギャルゲーの仲間に入れられているか不思議に思う方も多いことだろう。さすがにこんなAIロボに恋愛感情を抱いてしまう方は異常かもしれない。だがしかし、このゲームの裏テーマが母性愛であることは、制作者である森川幸人氏もおっしゃっているところ。なんたって、AIはローマ字読みすれば〝アイ〟だしね。

ゲームの目的は、AIを搭載したロボット・PiTを、飼育庭と呼ばれるフィールドで育てること。PiTは何か行動するたびに、その行動がよい行動か悪い行動かをプレイヤーに聞いてくるので、その都度正否を判断してあげよう。ただし、彼にも好みや感情というものがあるので、あまりに無理強いが過ぎるとだんだん性格がひねていき、こちらの指示を受けつけなくなってしまう。それでもなだめたりすかしたりすれば、最後は向こうが折れてくるが……。

ある程度学習させれば、彼の判断に任せて行動させることもできる。その頭脳に見合った学習能力しか持たないPiTは、見ていて涙さえ誘う。形と色が同じというだけで、食べ物と電球を勘違いして、感電したりするのだ。悲惨。



まあ、感電が好きなPiTになる確率もあるけど。

主観的
アガペー(心の愛)

アーマードコア

疾風のように機体を駆り、無敗の神話を築き上げろ!

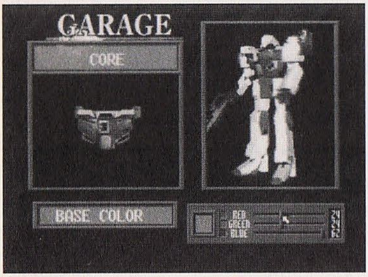
●3D戦闘メカシミュレーター●フロムソフトウェア●¥5,800

メカと接したいあなたにはこんなゲームもあります

自分だけのオリジナル戦闘マシンをチューニングしながら、次々とミッションをこなしていく。プレイヤーの体とマシンは徐々に一体化し始め、それ以外の組み合わせなど考えられなくなっていく。あるときプレイヤーは気がつくだろう。自分が操縦系に組み込まれた、小さな肉塊と化していることに。そしてそのことに歓喜し、小さく震えてすらいることに! 以上が本作をプレイすることで得ることができる愛の形である。

愛というよりはフェチズムか。それも純正メカフェチ。ヤッホー。多機種との互換性なし。ハマリすぎてしまえば社会復帰することすら難しくなるかもしれない。

ただ、人間と機械の間に思いが通じることはたしかにある。飛行機乗りが機体に愛を持つように、ロボット乗りもまた、幾多の死線を共に抜けてきた機体に愛着を持つものだ。それが恋愛感情にまで発展してしまうことも時にはあるのかもしれない。もちろん、機械の側ではそんなのは御免こうむりたいと思っているかもしれないが、一方的に思いを寄せることはこちらの自由だ。運命だと思って諦めてもらおうじゃないか。



機体のペイントやマーキングも自由自在である。

このビデオを見ろ！

プレイステーション編

ゲームの中に深く息づく映画への思い。数々のシーンに、さりげなく、そして大胆にちりばめられたオマージュ。作品世界にその影を追い、クリエイターたちのイメージの源泉に触れる。



徹底検証！

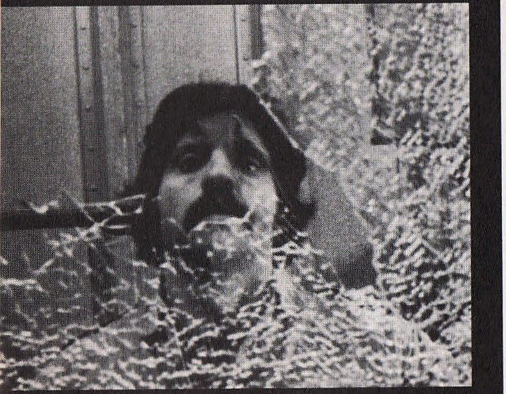
『バイオ ハザード』『ポリスノーツ』は、このビデオを見てから遊べ！

文・椋本美徳

『バイオ』はロメロゾンビの直系だ!!

『**バイオ ハザード2**』のテレビCMを、『**ゾンビ**』で知られる**ジョージ・ロメロ**監督が撮ったという報せは、僕のような映画＆ゲームフリークにしてみれば、特別意味のある出来事であった。そうそう、ロメロなんだよ！　『バイオ ハザード』シリーズはロメロ以外映像化しちゃいけないんだ。たとえば**J・キャメロン**や**タランティーノ**であってもそれは違うと言いきれる。やっぱりロメロしかいないよねーと。なぜか。

それはもう、『バイオ ハザード』（以下『バイオ』）というゲーム自体がロメロの『ゾンビ』へのオマージュであるからにほかならないからだ。「ゾンビのゲームなんだから、当たり前だろ?」チッチ。甘いなァ。ゾンビ映画はゴマンと存在する。でもこのゲームは、あくまでロメロの『ゾンビ』へのオマージュであって（無論オマージュオンリーなどという気は毛頭ない）、決して『**ゾンゲリア**』や『**サンゲリア**』、あまつさえ『**二千人の狂人**』へのオマージュではないのだ。だ



からこそ『バイオ』の映像化にあたってはロメロにしかメガホンを握る資格はないのである。
　そのようなオマージュは『バイオ』というゲームのなかで、さまざまな形でちりばめられ、僕らのような映画&ゲームフリークの鼻孔をくすぐる。このオマージュは、ゲーム自体が凡作であるとただのパクリで終わってしまう危険性を持つが、ゲームバランス、演出、ストーリーとうまくシンクロすれば、絶大な効果を発揮する。ユーザーがオマージュ対象の映画を観てからプレイすることで、CG画面で制作者側が伝えきれなかったイマジネーションやエネルギーを、より体感しやすくなるからだ。そのよい例が『ゾンビ』、『バイオ』だろう。映画を観てからプレイすれば、ポリゴンにテクスチャーを貼っただけのゾンビに映画のイメージが重なることになり、よりいっそう『バイオ』スタッフの求めた「恐怖感」を味わえることになる。ビデオとゲームの相乗効果は、ゲームの側のオマージュが良質で、ゲームの出来がよいほど互いにプラスの効果をもたらすのだ。



ゾンビ ディレクターズカット完全版

一九七八年　伊・米
監督・脚本：ジョージ・A・ロメロ
共同脚本：ダリオ・アルジェント
特殊効果：トム・サビーニ
●アスク講談社
価格：一二、八〇〇円（税抜）

言わずと知れたモダンホラーの最高傑作。墓場から甦った死体が生者を食らうショッキングな設定は、ホラー映画の流れを変えた。ゴブリンによる音楽も当時話題を呼んだ。ちなみに死者を甦らせるのは魔術ではなく宇宙からの怪光線である。

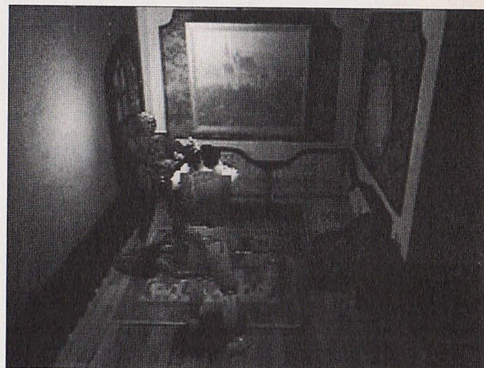
　そんな「映画に対する良質なオマージュがたっぷり入ったゲーム」の代表が前述の『バイオ ハザード』と小島秀夫監督の『**ポリスノーツ**』。このPSを（ゲーム界を?）代表する二大アドベンチャーを材に、プレイする前にビデオでチェックしておくこと必至の映画を紹介していきたい。
　まず『バイオ ハザード』。もちろんロメロの『ゾンビ』の話から入るのだけど、勘違いしないでほしいのは本来はゾンビとは宗教用語だということ。元はヴードゥー教において魔術で甦らされた労働力のための死体をゾンビと呼ぶ。「生き返った死体が人を食い、食われた人間もゾンビになる」という設定はロメロが『ゾンビ』の前作『**ナイト・オブ・ザ・リビングデッド**』において作り上げた設定なのだ。ロメロ以前にもゾンビ映画は存在していたが、それはすべて『**死体と遊ぶな子供達**』のようにヴードゥーゾンビの映画で、現在広く知れわたっているゾンビシステム（?）はロメロが元祖なのだ。
　この一点をとっても『バイオ』がロメロゾンビの直系だと理解できるだろう。ロメ

ロのゾンビ映画は『ナイト～』を初作として三部構成になっていてその第二作が『ゾンビ』なのだ。『ゾンビ』が他のゾンビ作品と比べ娯楽色が高くなっているのは、この作品がショッピングセンターを舞台にしたゾンビVS人間のシチュエーションアクションとして優れているからだ。そしてこの設定は、ショッピングセンターを洋館（研究所）に変えるだけで、見事に『バイオ』にも当てはまるのである。

舞台は限られた施設内。そしてその構造は巧みなカット割りとカメラワークで観客の頭の中にスンナリと受け入れられる。そしてそのフィールド内で展開されるゾンビと人間の息詰まる攻防戦。これは『ゾンビ』にも『バイオ』にも共通する設定である。それは『ゾンビ』という映画が、いかにゲーム性を含有していた作品かという証明でもある。そしてまた主役のピーターやロジャーは、『バイオ』のクリスやジルよろしくスワット（SWAT）の隊員である。こういった登場人物の設定からヘリによる脱出というクライマックスにいたるまで、『バイオ』は『ゾンビ』へのオマージュに溢れている。



副主人公ジル。強敵に立ち向かう姿は『エイリアン』のリプリーを思わせる。



洋館のいたるところにゾンビは出現する。一瞬たりとも気は抜けない。

それらは決してパクリなどではなく、前述のように相互作用をもたらすものだ。

そしてそういった映画に対するオマージュは、『ゾンビ』以外にもゲームのあちらこちらに見られる。

たとえば物語中盤に登場する植物モンスター、プラント42。植物モンスターというと、**『トリフィドの日』**等を連想させるが、ビジュアルイメージはまさに**『遊星からの物体X』**（以下『物体X』）のクリーチャーである。**J・カーペンター**の南極基地を舞台にしたSFホラーである本作は、CG以前のSFX映画としては究極で、この作品が『バイオ』に与えた影響も少なくないと思える。

ゲームのオープニングムービーのゾンビ犬を見て、この映画を思い出した方も多いだろう。映画のなかのクリーチャーは、あらゆる生物に寄生し変態を遂げるタイプだったが、映画序盤、犬小屋で正体を表わしたクリーチャー“スパイダードッグ”が暴れるシーンは、まさにプラント42そのものであった。ゲームではグレネードランチャーやショットガンで対抗するしかない相手



イベントシーンも画面上下カット、英語セリフ、字幕入りと、映画を意識しまくっている。

だが、『物体X』のマクレディ（カーペンター作品といえばやっぱりこの男、カート〝スネイク〟ラッセル）がこの映画のなかで振り回していたものと同じタイプの火炎放射器を地下道で見つけたときは、「こいつでプラント42を殺れりゃあなぁ」と思ったものである。ゲーム中盤の寄宿舎も、この映画の南極基地とオーバーラップする部分も多く『バイオ』フリークなら観ておいて損のない一本である。

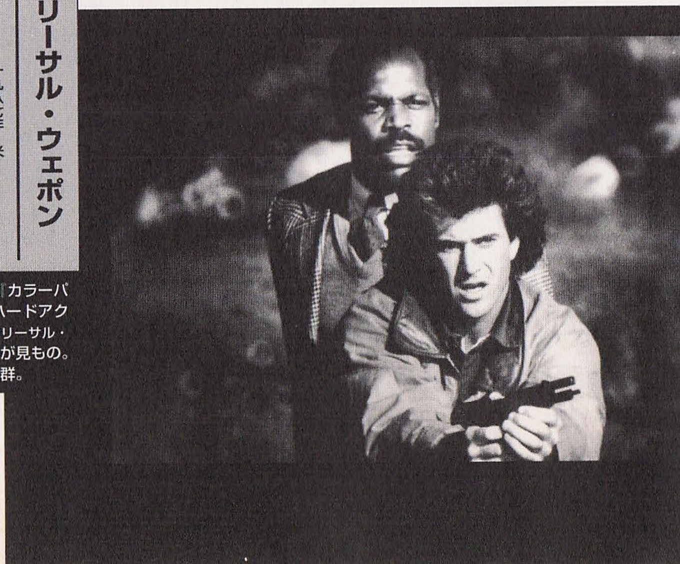
「化学研究室で開発されたゾンビ」という点では『**ZOMBIO　死霊のしたたり**』も要チェック映画の一本に入るだろう。人をナメきった邦題はなんとかならんだろーかと思うが（ちなみに原題は「リ・アニメーター」）、あくまで『バイオ』が「アンブレラによる生体兵器研究失敗後のシチュエーション」なのだとすれば、この映画は研究が完成するまでのシチュエーションを追った映画である。それゆえ映画はクライマックスに大量のゾンビが研究所の中に溢れ返るところで唐突に終わってしまい、その後の人間VSゾンビの息詰まる攻防戦を期待していた筆者なぞは画面に向かって「オイオイ！」とツッコミを入れてしまったが、映画全体は悪くはない。自分の首を小脇に抱えて研究を続ける『**マジンガーZ**』の**ブロッケン伯爵**のようなゾンビ博士を見て笑うか怖がるかで意見は分かれるが、『バイオ』の存在が筆者の『ZOMBIO』の溜飲を下げてくれたのは事実だ。実際「研究所の中をうろつくゾンビ」というゲーム後半のシチュエーションとシンクロする部分も多く、ロメロゾンビが明確にしていなかった「ゾンビがなぜ発生したのか」という点の共通性も含めてオススメの映画である。

リーサル・ウェポン



一九八七年　米
製作・監督：リチャード・ドナー
脚本：シェーン・ブラック
●ワーナー・ホーム・ビデオ
価格：二、四八〇円（税抜）
DVDビデオ価格：三、四〇〇円（税抜）

『マッドマックス』のメル・ギブソンと『カラーパープル』のダニー・グローバーが組んだハードアクション映画シリーズの第1作。人間兵器（リーサル・ウェポン）と呼ばれたギブソンの暴れっぷりが見もの。展開のスピード感とユーモアのセンスも抜群。



その他にもゾンビに注目して要チェックビデオを挙げるなら、やはりロメロの『ゾンビ』に対するオマージュとしてダン・オバノンが撮った『**バタリアン**』シリーズ等があるが、ゾンビ以外の『バイオ』のモンスターを見ていると一つの共通点が見つかった。キメラやハンターといったオリジナル系以外の、現存動物型モンスターは、みな一様にそれぞれホラー、パニック映画で主役を張った動物なのだ。犬（『**ドッグ**』『**クージョ**』）、鳥（『**鳥**』）、鮫（『**ジョーズ**』）、蜂（『**スウォーム**』『**キラービー**』）、大蛇（『**アナコンダ**』）、大蜘蛛（『**タランチュラ**』）等々。大蜘蛛なんかは和製ホラーオタクの筆者としては『**ウルトラQ**』の「**蜘蛛男爵**」を入れたくなるが（舞台も洋館だしね！）、いずれ劣らぬ名作映画ぞろい。古今東西のホラー、パニック動物オールスターキャスト揃い踏みの様相も呈していたのだ。

　そしてラストはタイラントである。設定そのものはSFホラーの『**シンジェノア**』や『**ドクター・モローの島**』を思わせるこのラスボス、ビジュアル的にはその左手が『**エルム街の悪夢**』や『**プレデター**』を連想させるが（最近だと『**地獄先生ぬ～べ～**』の鬼の手とか）、やはり筆者は『**遊星よりの物体X**』の怪物とイメージをダブらせたい。この作品、先述のカーペンター版『物体X』の元ネタで（カーペンター版は『遊星から～』）、『**リオ・ブラボー**』のH・ホークが製作した一九五一年製作の古典SF。八一年版とは違い怪物は人間型でスキンヘッド。二メートルを超す体格で南極基地内を暴れ回り基地隊員たちと死闘を繰り広げる。その強烈な存在感はタイラントに勝るとも劣らない。先のカーペンター版と合わせて、二本の『物体X』は『バイオ ハザード』とは深い縁があるようだ。

　こうしてみると、『バイオ』は古今の良質のホラー映画のエッセンスを抽出し、うまくゲームという空間内に配置した作品だということがわかる。ユーザーはある意味『バイオ』のなかで『ゾンビ』のピーターや『物体X』のマクレディを体感できるのだ。スクリーンという壁が登場人物と観客を隔てる映画と違い、『バイオ』では、その恐怖を観客が体感できたのではなかろうか。





ブラック・レイン

一九八九年　米
監督：リドリー・スコット
脚本：ウォーレン・ルイス
撮影：ヤン・デ・ボン
●C・I・C・ビクタービデオ
価格：三、六八九円（税抜）

NYと大阪を舞台に、M・ダグラスの扮する刑事と松田優作扮するヤクザの死闘を描いた力作。監督は『ブレードランナー』のR・スコット。高倉健をはじめ日米の実力派個性派が共演。優作はこの作品を最後に亡くなった。伝説とはなったが惜しまれる。

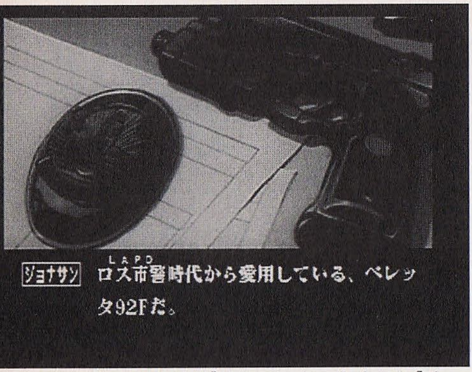
ちりばめられた小ネタの多さに映画通なら思わずニヤリ

　さてガラッと変わってこちらはＳＦポリスアクション『ポリスノーツ』である。監督の小島秀夫氏はゲーム誌に映画評を連載するほどの映画通であり、このゲームでもその映画通ぶりがさまざまなオマージュとなって表われている。それらを追いつつ、『ポリスノーツ』をより楽しむための映画を探っていこう。

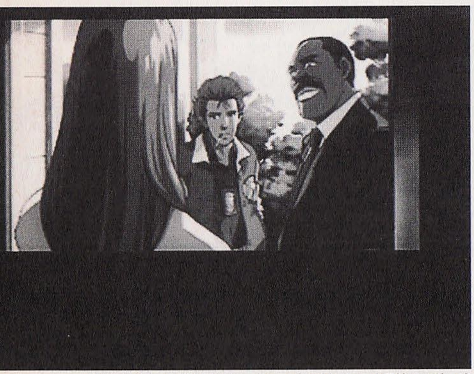
　まずはなんといっても**『リーサル・ウェポン』**シリーズだろう。**リチャード・ドナー**監督のポリスアクション映画はＰＡＲＴ３まで公開されているが、『ポリスノーツ』の主人公コンビ、ジョナサンとエドは、明確にこの映画のコンビをモデルにしていると思われる。ビジュアル自体、比べてもらえば明白だが、アウトローの白人青年（メル・ギブソン！）と、家族思いの中年黒人（ダニー・グローバー）というコンビ設定もそのまま、ヒゲから髪形からそのまんまでうれしくなってしまう。二人が立ち向かうのが麻薬犯罪というところも共通で（もっともこの辺は米国ポリスアクションの定番だが）、アニメ絵っぽくない写実的なタッチと合わせ、『ポリスノーツ』を洋画らしくしている最大の要因である。キャラクターの性格ディテールも、共通している部分が多く、『ポリスノーツ』をプレイしてジョナサンとエドのコンビが気に入った人や、これからプレイしようとする人にはなにを置いても観ておいてほしい一本といえよう。個人的にはやはり第一作がベスト！　エリック・クラプトンの音楽もよいしね。

　このゲームは『バイオ』と違いストーリータイプのアドベンチャーなので、オマージュは設定のなかに潜り込ませているものが多い。小島監督の「オマージュは入れてもパクリはやらん！」という映画通らしいスタンスがしっかり見える。

　「スペースコロニーを舞台にしたＳＦハードボイルド」と聞くと**『機動戦士ガンダム』**や**『ブレードランナー』**を連想する方も多いだろうが、そういうわけでもない。もともと『ガンダム』のコロニーは現実のオニール計画から引用したものだし（実際『ポリスノーツ』ではオニール型コロニーと呼んでい



ベレッタM92Fは『リーサル・ウェポン』でも『ダイ・ハード』でも主役の使用していた銃だ。



ジョナサンの相棒エド、やっぱりバディ（相棒もの）映画の相方は黒人でなくちゃ。



シューティングゲーム部分の出来もよい。トレーニングモードにハマるプレイヤーも多し。



赤か青か、映画でよく観るシーンだが、このゲームでは実際に体験できるのだ。

る)、『ブレードランナー』とは主人公の銃くらいしか共通点は見つからない。もっとも小島監督にしてみれば、『ブレードランナー』は前作『**スナッチャー**』で充分やりましたってところもあるんでしょうな。銃にしたって『ブレードランナー』でハリソン・フォード演じるデッカードが持っていたブラスターの特徴的なデザインは、少なくとも日本では近未来銃のデザインとしてはスタンダード化し、一時はみなこのタイプの銃を使ってたほどだ(『**サイレント・メビウス**』から果ては『**特警ウィンスペクター**』まで!)。

設定的には黒人刑事エドの「銃が撃てなくなった」エピソードが『**ダイ・ハード**』のパウエル巡査部長(注 **水野晴郎**ではない)のエピソードを連想させた。クライマックスにトラウマを乗り越えて、友を救うため引き金をひくシーンも『ダイ・ハード』を思わせたが、そのトラウマの原因となった少年マークのエピソードにも注目してみたい。

マークは目の前で殺人鬼となった父をエドに射殺され、自閉症になってしまうが、そのエドに引き取られ、やがて本当の親子のようになっていくというエピソードだ。ちょっと聞くと『**北斗の拳**』のリンのエピソードのように思えるが、筆者はそこで『**野性の証明**』を思い出した。『野性の証明』は角川映画初期の名作で薬師丸ひろ子(ちなみに筆者は同じ中学だった)の出世作として有名である。チンピラヤクザの梅宮辰夫や、キレまくってSMGを撃ちまくる松方弘樹など、今となってはとてもじゃないが当人たちには頼めないキャスティングを楽しめる映画だが、この映画の高倉健と薬師丸ひろ子の関係が、エドとマークの関係にそっくりなのである。自閉症状態で描いた絵が、話のキーポイントになるところも同じだし。

……考えすぎですか? 小島監督!

一方このゲームで話題になったのが、プレイヤー自身による爆弾解体シチュエーションであった。息も詰まるような解体を続けていくと、爆弾モノのお約束の「赤か青か」シーンに突き当たる。要するに「赤か青、どちらかを切れば爆弾は止まるが間違えれば即座に爆発する」という例のヤツだ。古くは『**コンバット**』、最近では『**名探偵コ**

ナン劇場版』（名作！）テレビの『**警部補・古畑任三郎**』（キムタクがゲストの話ね）等でもやっていたが、やはりこのタイプのエピソードでいちばん面白かったのは『**ジャガーノート**』だろう。ゲームのスリルを映画で味わいたい方には観てほしい作品だ。

あとは映画通なら思わずニヤリとしてしまう小ネタをいくつか紹介しておこう。

トクガク製薬のガードマン、マイケル・サイトウ。誰かに似ているぞと思ったら、筆者のフェイバリット・アクター、**松田優作**にそっくり。それも『**ブラック・レイン**』の彼がモデルなのだ。そうつまり**マイケル・ダグラス**主演の映画の**サイトウ**（『ブラック・レイン』の優作の役名）というワケ。役どころは情けなかったけどね。

女医クリスの足の組み直しネタはモチロン、シャロン・ストーンの『**氷の微笑**』から。

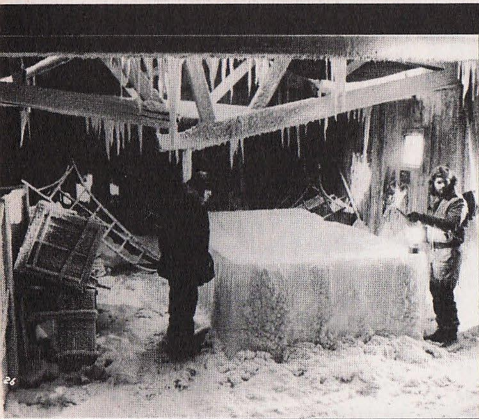
エドの部下デイブのファッションは、まんま『**バック・トゥ・ザ・フューチャー**』のマイケル・J・フォックスから。

フローズナーの白い血液は『**エイリアン**』から（もっとも、SFの世界じゃ人工血液が白ってのも定番なんだけどね）。宿敵トニー・レッドウッドのネーミングは、若くして事故死した日活のジェームス・ディーンこと赤木圭一郎から。赤木（レッドウッド）圭一郎のニックネームが当時**トニー**だったのだ。

ざっとこんなところだろうか。

もちろん良質なオマージュを内包したゲームは他にもたくさんある。

映画とゲームの関係からいけば、『**トップガン**』を観たあとに「デンジャーゾーン♪」と口ずさみながら『**エースコンバット2**』をやるなんてのもアリだろう。なにもゲームを映画化したり映画をゲームにしたりするだけが、ゲームと映画の蜜月ではないということだ。双方が良質な娯楽として互いを認め合えれば良いってことなんだと筆者は思う。聞けば『バイオ』も映画化されるらしく、ウワサでは監督候補にはロメロも挙がっていると聞く。もし実現しロメロの新作ゾンビ映画が観られたなら、ゲームファンにとっても映画ファンにとっても幸せなことに違いない。みなさんもゲームのなかに息づくオマージュを探してみてはどうだろう。素敵な出会いがあるかもしれない。





遊星からの物体X

一九八二年　米
監督：ジョン・カーペンター
脚本：ビル・ランカスター
撮影：ディーン・カンディ
音楽：エンニオ・モリコーネ
●CIC・ビクタービデオ
価格：三、六八九円（税抜）

'51年の『遊星よりの物体X』のリメイク。雪に閉ざされた南極基地を舞台に、氷の中から甦ったエイリアンと越冬隊員たちの戦いを描く。さまざまな形に姿を変えるグロテスクな"物体"が話題となった。特殊メイクは『バックドラフト』のK・ラッセル。

意味のない世界の大らかな愛

思い入れレビュー

DJ　ERA

がんばれ森川君2号

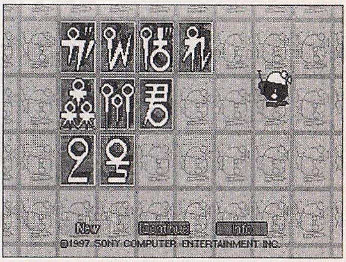
●SCE●MC容量5●プレイ人数1●¥4,800●97年5月23日発売

職業・はまりや。得意業は、どこまでもはまってどこまでものること。それでいつも私らのパーティは思いもかけずとんでもないところまで行ってしまう。ゲームにしてもひとつのゲームをとことんまでやらないと気が済まない。

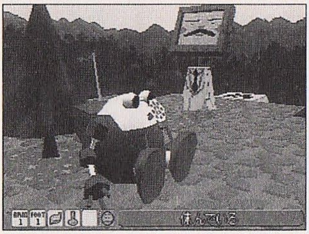
もう飽きるどころかいい加減吐き気がするまでやってしまう。それでもまたやりたくなるほどのソフトが欲しい。アクションが苦手な私がやるのはファミコンの昔から思いっ切り地道なRPGやシミュレーション。『ファイヤーエンブレム』なんて何度繰り返しやったか覚えてないぐらい。RPGも好きでずいぶんやったけど、最近のRPGってなんだか話がやたら大げさに思える。いくら映像がキレイになって魔法やアイテムが増えたって世界観はどれも五十歩百歩だし。結局はたかがゲームなわけでしょ？　だから世界を救うとか正義のためなんての、もうやめにしない？　パーティにしてもすごさや飛びの威圧感ばっかりだと辟易してくる。すこーんと抜けるときも必要だし、知らないうちにはまりにはまって（というのが本来のトランスだと思うわけよ）気がついたら超まぬけな曲で踊ってたという不思議で大笑いの瞬間も欲しい。意外とないんだ、そういうパーティもゲームも。

そんなわけで『がんばれ森川君2号』。平たくいうとテレビの中に学習能力がちょっとあるたまご形ロボットのようなペットがいて、そいつに知恵を吹き込んで遊ばせるというもの。そこには戦いもゴールドもなし。大層なストーリーもなければ感動のエンディングもなし。ただ、かなりお馬鹿さんなPiT（PET in TVの略）がお茶目なことをやらかすのを笑って見ていればいいのである。

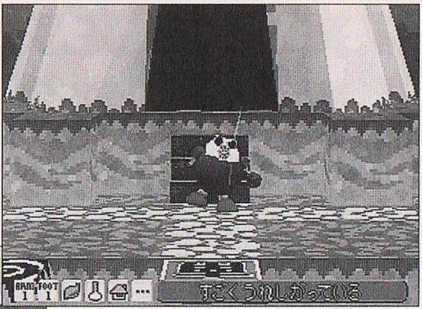
いちおうはPiTに知恵をつけてパズルのような各ステージをクリアするという達成感もある。とあるステージはプレイヤーの助けを借りずにPiTがひとりで散策しなければならないので、ここをクリアするにはある程度ちゃんとした教育を施さなければならない。私もゲーマーのはしくれの性として最初はまじめにクリアしてみました。するとだ、タイトルの〃2号〃の意味が初めて分かった。いちばん最初はあらかじめ用意された性格（元気者、変わり者、標準タイプなど五種から選べ、その性格によって行動や成長が違ってくる）を持った〃1号〃でプレイし、そいつがめでたく全ステージをクリアすると〃2号〃が生まれる。〃2号〃についてはかなり細かく性格づけが自分でできるようになっているのだ。繊細で心優しいPiTにしてもいいし、頑固で強靭な精神でしかも変態なんてのもできる。ここから先は、ゲームのクリア云々に関係なくプレイヤーとPiTだけの楽しい世界。



オープニング画面。自分のピットに名前をつけると森川君の部分が変化。「がんばれ○○君１号」に。



基本的には勝手に動きまくるPiT。歩き回って疲れれば当然ひと休み。こっちは待つしかありません。



家の前で自分のPiTとご対面。ここからピットの成長に一喜一憂する生活が始まってしまう。



「ママ、何これ？」何も知らないPiTに物を教える過程はペットを飼うというより、むしろ子育て。

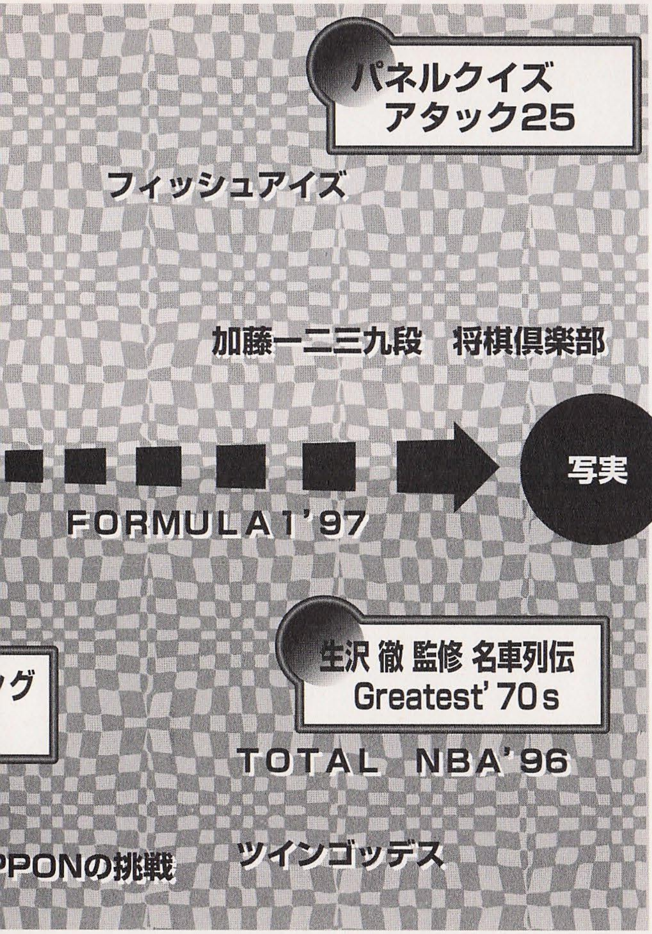
かくして私の育てたＰｉＴたちは個性派ぞろい。恐ろしく元気でやみくもに走り回ってはすべてのアイテムを壊すヤツ、逆にめちゃめちゃ臆病で新しいステージに入るたびに家に帰りたがるヤツ。私のお気に入りは、なんでもかんでも頭に乗せては喜んでるヤツ。そいつがウンコやヒヨコを頭に乗せてこっちを振り向いて意見を求める姿ときたら、うあはは、大笑いだ。そうそう、元気すぎて爆弾で失神してもうれしがっているヤツもいたっけ。

自習モードという便利なものもあって、基本的なことさえ教えれば少々飽きてもあとは放っておける。しばらく自習させといてから状態をチェックするとはらぺこで失神してたり、爆弾を持ち帰って宝箱にコレクションしてたりもする。常におまぬけな音楽が鳴っているが、これもＰｉＴが自分の気分で選択する。疲れてくるとクラ～イ曲をかけたりするのもご愛敬。また、無意味に衣装持ちでやたら着替えては喜んでいる。けっこうサイケな柄もあっておかしい。

どんなゲームでも、ゲーム中に現われるアイテムや生き物は作った人の世界観を反映しているわけだが、『森川君』の世界には意味もなく馬鹿ばかしいものばかりが、過激なほど可愛らしく存在している。

世間の常識や良識からいったら、今やゲームは情操教育にもなれば、間違った差別意識を助長するとも、果ては犯罪を誘発するともいわれちゃってる（ま、私も人間狩りをしてじゃんじゃん殺しまくるという『刻命館』にもはまりました。ちっとも正義の味方じゃないのもいいもんよ）。だけど、この『がんばれ森川君２号』はそういった善悪とは無縁。言ってみりゃ悪影響もない代わりになーんの役にも立たない。でもなぁ、そこに愛や笑いはあるわけよ。世界を救うような大層な愛じゃなく、どんなヤツでもわが子なら可愛いっていう偏狭に見えて大らかな愛が。

てな具合に絶賛してみましたが、超ド級にはまれるソフトをもっと欲しいというのが正直なところ。とりあえずここ最近のお楽しみは『電車でＧＯ！』（旦那のＤＪ　ＨＩ・ＧＯが予約までして購入）。あとは『ＲＰＧツクール』でパーティピープル爆笑のゲームでも作ってみようかと思う今日この頃です。



倣

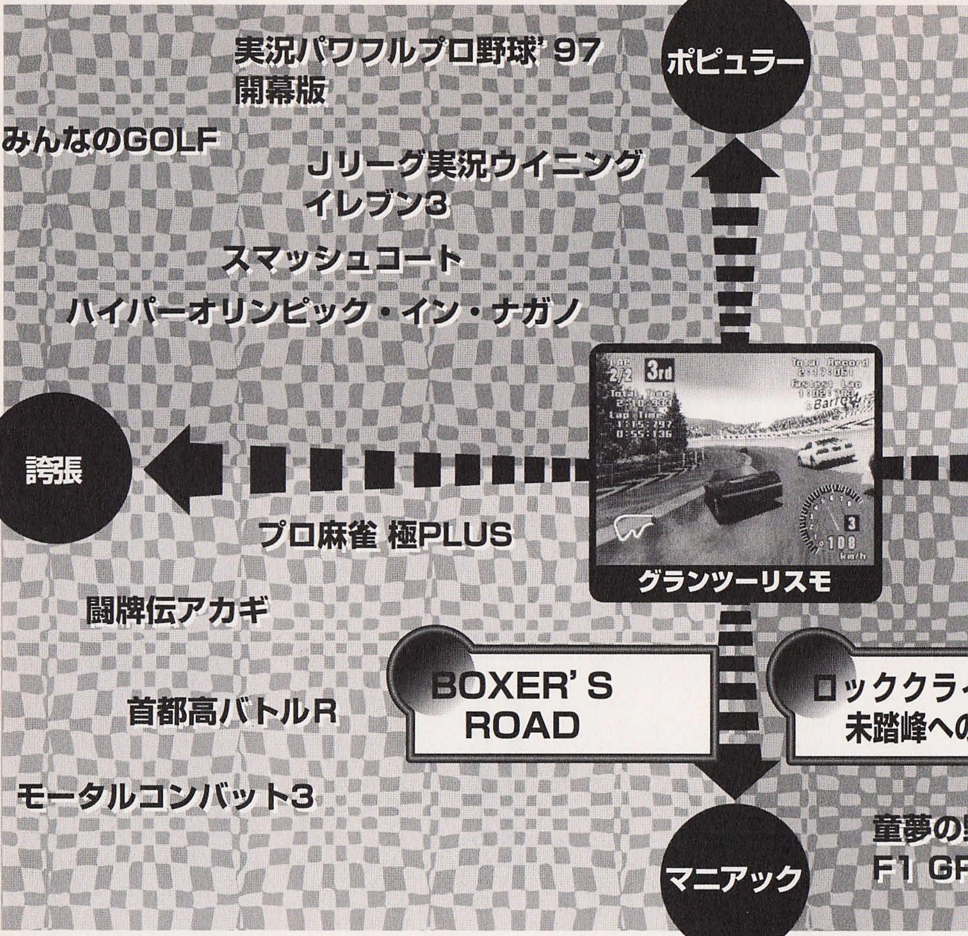
現実と虚構の狭間で苦戦するゲームソフト

所詮、コントローラと画面ひとつで現実を表現すること自体に無理がある。それでも人は、ゲームにリアリティを求めてやまない。ゲームが、現実にならないことを知りながら……。

武田　宗典

要するに似せ方がウマいかどうかである

現実からの模倣といっても、ゲーム化にあたり、現実の何を倣うかによって作品の印象はずいぶんと変わってくる。たとえば、レースゲームの場合、レースの運営か、ドライビングかでかなり違ってくる。さらに、フォルムやサウンドなどのディテールにこだわり始めたらキリがない。……そこで、ゲーム性を成り立たせつつ、クオリティアップを図ることになるのだが、そこではハードの限界や、スタッフのセンスが大いに問われる。なにしろ、スタッフは元を知ることから始めなければならない。限



定された枠組みの中で、カッコも中身もよくなければならないシビアな「模倣」という仕事。

「誇張」「写実」「ポピュラー」「マニアック」とさまざまな方向性があるが、なかでも、非常にバランスの取れた優等生が『グランツーリスモ』。クルマという一般性のあるモチーフを改めて考え直した作品として、高く評価できる。そして、同じクルマものでも時代をさかのぼった『名車列伝』。旧車マニアにターゲットを絞り、専門的な知識と感覚と匂いを盛り込んだ。匂いといえば、育成シミュレーションのクセに、汗臭さを感じずにはいられない『BOXER'S ROAD』もいい。ポリゴンの人間がポリゴンの食事を食らうという、非常に納得のいく表現に好感が持てる。

このように、取り上げ方がウマいものは、ユーザーも納得させられてしまうのである。模倣といっても、写実的になればいいってものではない。荒俣宏の『空想動物図鑑』ではないが、本物にないものでも納得させるのが、真の模倣ゲームといえるのではないだろうか。

CORE GAME

グランツーリスモ

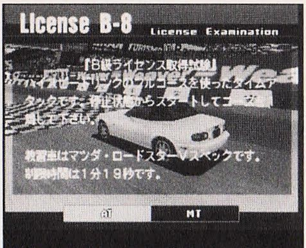
非常に俗っぽくなってしまうが、「次世代ドライビングゲーム」といっても過言ではない。ゲームを初めて触った人でも納得のいくシステムに、思わず拍手!!

今までになくレースの段取りを体感

従来のクルマゲームでは、現実にはできない離れ業ができることに快感があった。『レイジレーサー』は、まさにその代表選手みたいなもので、スピードメーターの倍くらいはあるスピード感に、とても三速では登りきれないような壁のごとき坂をグングンと登る。まるでジェットコースターのようだ。でも、これはこれでいい。だって、実際に気持ちいいもの。ゲームと割り切ってしまえば楽しいモンだ。ガンガンとマシンを買い足すのも、悪い気はしない。

で、『グランツーリスモ』（以下『GT』）はどうだろう。冷静に見れば、この『レイジ』となんら変わりのない内容にも思える。いったいどこが違うのだろうか。

答えはディテールの差である。マシンの挙動もそうなのだが、レース環境がしっかりとしている。ライセンス取得、新車と中古車の概念、チューンの段取り、その果てには……という感じで、どれを取っても納得できるのだ。ポイントが押さえられているというのだろうか。ゲームだから、まあいいか、という部分がほとんどナイ。



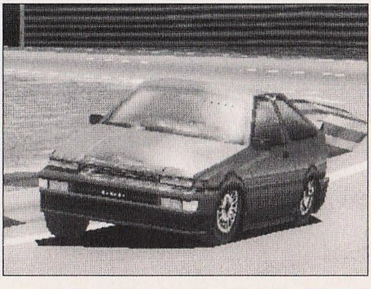
●レース＆カーライフシミュレーション
●ＳＣＥ●￥5,800

本物が登場することの意義を考えてほしい

ライセンス取得だぁ？　そんなモン知らねぇよ。――たしかに、知らない人にとっては、そんなことはどうだっていい。でも、この『GT』には、単純にすごいと思わせるだけの要素が入っているのだ。

まず、マシン。ここでは、最近街で見かける一般のスポーツカーを中心に収録している。いや、これって、今までと逆転の発想だよね。高値のスーパーカーや空想のマシンよりも、じつはこっちのほうが親しみやすい気がする。友人や知人の持っているマシンというだけでも話題になるだろう。だって、このゲームに登場する速いマシンの本物を街で見かけたとき、見る目が変わったもの。この瞬間だね、『GT』がいいなって思ったのは。

それとリプレイ。これは、カメラアングルが、もうバッチリなんです。いい走りのときには、ビデオに撮って友人関係に見せびらかしたいくらい。それも、実車だからこそ雰囲気が出るんだなぁ。



このフォルムを見て、何かくるものを感じたら、買ってソンなし。

ポピュラー　写実

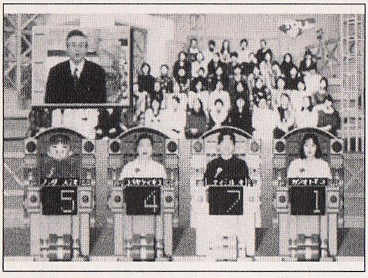
パネルクイズアタック25

演出もさることながら
回答方式がリアル！

●パネルクイズ●富士通パソコンシステムズ●¥5,800

これこそ究極のクイズゲームだろう

これほどまでに忠実にクイズ番組を再現したソフトが、かつて存在しただろうか？　おそらく日本ではこれが初めてだ。『アタック25』は画面構成から演出までをテレビとそっくり同じにすることで、雰囲気を出すことに成功したのだ。司会の児玉清とアシスタントの相馬宏美の映像やナレーション、パネルを開く音まですべて本物。これで東リのCMが入っていれば完璧だったのに。


これは、おコタでゲームにピッタリの内容ですな。

そんな演出面もさることながら、システムもひと工夫されている。実際に出演しているかのようなシビアな設問がそれだ。もちろん、文字入力ではないので、解答は選択式になるのだが、これがなかなかクセもの。○×方式や国旗当てなど、番組に忠実な解答方式ならまだいい。なんと、一度見送ると選ぶことができない選択肢があるのだ。まさに、本当に正解がわからなければ答えられない……これは新しい！　クイズゲームは何回もプレイしているうちに問題を覚えてしまうことが懸念されているが、筆者自身は、回答方式にも問題があると前から思っていたのだ。

これをきっかけに続々とクイズ番組がゲーム化されればうれしい。次は『100万円クイズハンター』あたりがいいのではないか。

写実　マニアック

生沢 徹監修 名車列伝 Greatest'70s

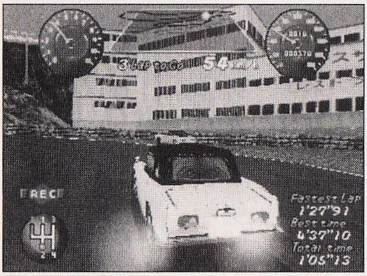
よき理解者以外には、納得のいかない
レースゲーム

●レース●エポック社●¥5,800

旧車ファン限定の的を絞った内容

あの「スカGの生沢」が監修。この言葉を聞いてナンにも感じない人には、このゲームはナンの価値もないだろう。それだけ、ユーザーを選ぶゲームなのである。

そもそも「スカGの生沢」とは、二十数年前に当時のスカイラインを駆って連戦を重ねた伝説の男、



走り以外にももう少し気を配ってほしかった。

生沢徹（いくざわてつ）のこと。その当時、レースで伝説を作り上げた名車を集めたのが、この『名車列伝』なのである。

その生沢はきっと、ゲームの環境面には目を向けなかったのだろう。いたって不親切だ。メニューの操作性は悪いし、ゲームに登場する人物は名乗らないうえに傲慢な態度。かなり感じが悪い。

走りはというと……これがよくも悪くも、忠実に旧車を再現しているのだ。加速は悪いわ、コーナリングは不安定だわ、チューンナップしてもなかなか反映されないわ……だが、これが旧車。同じ排気量でも現在のクルマと比べたらまるで性能が悪い。『GT』と比べれば一目瞭然、である。

カタチだけでなく、すべてをフォローしたという、その心意気に旧車ファンは惹かれるのだが、とうてい、一般人には理解できまい。

誇張 マニアック

BOXER'S ROAD

ボクシングの表裏を体験できる画期的かつ汗臭いゲーム

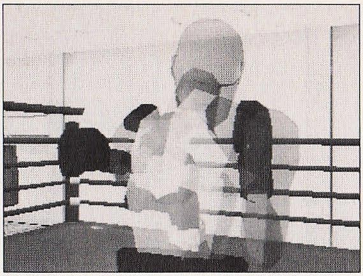
●ボクシング●NEW●￥2,800

食事の大切さを教えられてしまった

『BOXER'S ROAD』とは、よく言ったものだ。そのままではないか。ボクシング関係のドラマはワリと好きで見ていたのだが、このゲームをプレイして、身にしみてボクサーの大変さを知った。

作業自体はすごく地味で、体力づくりから始まる。食事からトレーニング、休息、スパーリングのスケジュールを決めたら、あとは試合まで突っ走る。スパーリングや試合は自力で操作するのだが、逆にいうと、試合まではスパーリング以外は自分で操作できない。これは怖いよ。だって、スケジュールを決めたら、その後は時間の経過に任せるのみなのだから。

しかし、これはけっこう乗れます。画面自体がシンプルなこともあるが、勝手にボクシングマンガを頭に思い浮かべてプレイできるのだ。「オレのジョォ！」と、心で叫びながらスパーリングに励む。でも相手にならない。くそぉ、オレのジョォはこんなに弱かねぇ。そんな苦闘の日々が続く。ポリゴンのご飯は冷めている気がして食べさせたくない。でも、ポリゴンのおまえにはピッタリだ——なんてね。これは、素直に真似てその気にさせてくれる成功作でしょう。


実際の試合よりもトレーニングのほうが厳しい。

写実 マニアック

ロッククライミング未踏峰への挑戦

命を張った登山がいきなり自宅へしかもロッククライミング！

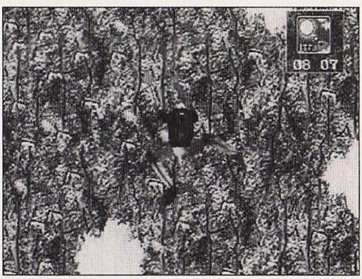
●ロッククライミング●ウイネット●￥6,800

人間業ではないロッククライミング

その昔『アイスクライマー』なるソフトがあったのを覚えているだろうか。オレは、山を登るゲームというのは、それ以来聞いたことがない。しかし、ここに本格派ロッククライミングゲームが登場してしまったのである。しかも、アクションではなく、シミュレーションに徹した内容。登山計画を立て、三点支持法という、片手か片足のどちらか一本を使って足場を探して登る。いつかテレビで見た、自宅に石のついた板を用意して、日々練習に励むロッククライマーの姿が目に浮かぶ。

でも、思った。これはかなり無理をしている。というのも、プレイヤーの動きがとても人間業ではないのだ。強風が吹き荒れるなか、あやつり人形のように動く。一見、それがシュールに感じて笑えなくもない。だが、これは明らかに人間ではない。たしかに人間の動きの再現は難しいけど、これはナイでしょ。

取説によると、プロは片手の指だけで全体重を支えられるらしい。たしかにそこまでこだわったほうが人間味のある動きが描けるのではないか。中身は充分面白いのだが、あやつり人形では笑いがこみ上げてくる。続編があるなら人まで模倣してほしい。



この動きは人間業ではない。あやつり人形だ！

写実マニアック

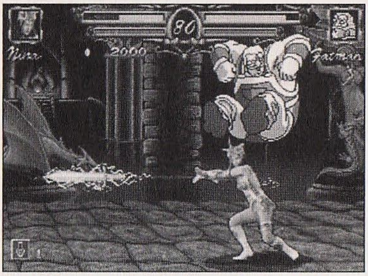
ツインゴッデス

実写を取り込んだ格闘ゲーム！だが画面に映し出された映像は……

●ファイティングアクション●ポリグラム●¥7,800

香港映画のノリで格闘ゲームを楽しもう

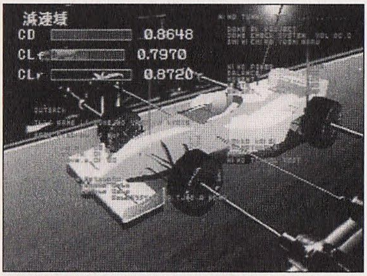
　このゲームの場合、実在の格闘を模倣しているとはとうてい思えない。むしろ、香港映画の格闘シーンのようなドタバタ活劇をそのままゲームにした内容だ。しかし、これはこれで楽しめてしまうからスゴい。
　まず、ゲーム史上まれに見る長いストーリーロール。『スター・ウォーズ』のノリで、文字が手前から奥へとパースがかかっているのだが、これだけで三分。そして、ゲームを始めれば、取り込まれたお姉さんキャラクターのギコチないこと……そりゃ、当たり前だろうな。実際のお姉さんに、片足でぐるぐる回ることなんかできないだろうし。そのギコチなさを補うかのごとく、アニメ絵で描かれた敵キャラクターの動きは滑らか……余計に違和感があるよ。
　結果的に、本来の企画としては見事に的がはずれたものの、これだけ違う意味で楽しませてくれるゲームも珍しいのではないだろうか。ちなみに、オレは出た当時にハマりました。このゲームは笑って許せる、可愛くかつ数少ない存在だと思う。
　あとは、プレイヤーの皆さんの楽しみ方にもよるのだが、B級香港映画の好きな方はぜひ、お試しあれ。意外にも楽しめます。友人に見せるとウケを取れるかも。



初の実写とアニメの合成作品。B級の香りが漂う。

模倣のポイントはいったいどこなのだろうか

　実は、次点に『ハイパーオリンピック イン ナガノ』があった。模倣の歴史からいっても、『ハイパー～』は残っていてもおかしくはないのだが、今回の『ナガノ』は推す部分にやや欠けていたのではずした。タイムリーではあるが、やむを得ない。
　さて冒頭の図を改めて見てみると、模倣ゲームには、面白い作品が多いことを実感した。『FORMULA 1'97』や『みんなのGOLF』などのポピュラーなスポーツものから、『プロ麻雀 極PLUS』などテーブルゲームまで。元の題材自体がしっかりと作り込まれているため、模倣しても面白いのだろうが……。
　そのなかでも異彩を放っているのが、『プロロジック麻雀 牌神』や『童夢の野望 F1 GP NIPPONの挑戦』など、題材は同じでも、従来の同種のゲームとは違った視点で見ている作品だ。前者は敵の思考パターンを組み、後者はマシンを組む立場になるなど、どちらも華やかな表舞台の裏側を描いているのが面白い。実際に、模倣ものにはこうしたマニアックな部分が面白いと感じる人も多く、図を見てもタイトルが下方に集中している。だからといって、ただ深く突き詰めればいいというのでもない。そのマニアックさを大切にしつつライトに表現するのは、誰もが入りやすい題材のゲームには必要不可欠な要素なのだから。
　最後に、図に「パチンコ&パチスロ」の類がないのは、ほとんどそのままだからだ。最近はとても精巧に作られており、関心するのではあるが、模倣というよりは、すでにバーチャルの域に達したと思われるからである。



本格的にF1マシンを作り上げる『童夢の野望』。

コンストラクションソフトがすごい！

文／野安ゆきお

最近、欲しいRPGが見つからない……そんなあなたは、コンストラクションソフトにチャレンジしてみてはどうだろう。見つからないなら自分で作ればいい。じっくりと腰を据えて取り組むならこれほど楽しめるソフトはない。

ちょっとだけ、キビシイことを言ってしまおう。

この原稿を書いている一九九七年十二月現在、これから当分の間、プレイステーションというマシンで〝大作〟が登場することはないだろう、と、ぼくは思っている。

ここでいう大作とは、ただ開発費に何億投入したとか、結果としてミリオンセラーになったとか、そういう意味ではない。ぼくは大作という言葉でソフトを称するときは、もっともっと熱いメッセージを込めたいと思っているのだ。

かつてない画期的なシステムを有していること。そして今後のソフト作りに多大な影響を与えるようなエポックメイキングなソフトであること。この条件を満たしたうえで、なおかつ万人に楽しんでもらえるようなソフトでなければ、ぼくは大作という言葉は使いたくないのである。

さて。この基準で一九九七年のプレイステーションのソフトを見渡してみると、ぼくは、ちょっぴり悲しくなってしまう。ヒットしたソフトの多くは、残念ながら「スーパーファミコンのヒット作のシリーズ続編」および「かつて存在したゲームのエッセンスをアレンジしたもの」ばかりだったりするからだ。とくにプラットフォームホルダーであるソニー・コンピュータエンタテインメント（以下SCE）のソフトに、画期的なソフトが見当たらないことが、とても悲しかった。

大作不在のプレイステーション

いや、画期的なソフトもあるじゃないか、という反論もあるだろうけれど、たとえばセガが『バーチャファイター』で3D空間における限りないエンターテイメント性を提示したり、任天堂が『ポケットモンスター』でデータの追加・交換による未知なる楽しさを提示しているのと比べたとき、画期的であるかどうか、という基準において、やっぱり見劣りしてしまうと思うのだ。

もちろん、スーパーファミコン時代のエッセンスを受け継いだソフトが多いということは、けっして「悪いこと」だとは思わない。

現在のプレイステーションは、そういうスタンスにあるマシンなのだ。プレイステーションは大衆機である。だから大衆が求めるソフトの母体である義務がある。スーパーファミコンで培われたエッセンスを求めるユーザーがいる限り、そのような大衆的なソフトのラインナップをそろえ、それらのソフトが楽しめるマシンであり続ける義務があるのだ。

ただし、それだけでは、やっぱり何かが足りないと思う。過去のエッセンスを詰め込んだゲームでみんなの注目を集めつつ、画期的な面白さを提示する大作もプレイしたい、とぼくは強く願ってしまうのだ。となれば、そのようなソフトを作っていくのが、プラットフォームホルダーであるSCEの役割だと思っている。

しかし残念ながら、一九九七年のSCEには、まだその力はなかったみたいだ。

それは単なる技術力ではなく、積み重ねられた歴史の差なのかもしれない。抽象的な言葉を使わせてもらうと、それは革新的なコン

セプトなりアイデアをゲームというエンターテイメントへ昇華させるための〝ノウハウ〟の差、あるいはプラットフォームホルダーとしての〝覚悟〟の差だろう。この差が埋まるまで、プレイステーションには、本当の意味での大作は登場しそうにない、とぼくは勝手に思っている。

　ただし。いちおうＳＣＥの名誉のために言っておくと、一九九六年に発売された『パラッパラッパー』は、きわめて画期的な、これぞ傑作と呼ぶべきソフトだった。しかし、非常に高く評価はするけれど、大作の域には達していない、というのが正直な印象なのだ。

自分で作るしかない

　そのようなわけで、ぼくは『ＲＰＧツクール３』こそが、一九九七年の全プレイステーションのゲームのなかで、ナンバーワン・ソフトだと考えている。

　一九九七年のプレイステーションでは、ぼくは大作は期待していなかったし、だから画期的なＲＰＧの登場も、ほとんど期待していなかった。唯一スクウェアが気を吐いていたけれど、『ファイナルファンタジー』シリーズの次回作はまだまだ登場しないだろうし、同じく『ドラゴンクエスト』シリーズの新作もまだ霧の中だ。そんな状況で、目からウロコが落ちるような画期的なＲＰＧが、プレイステーションで登場することを期待するのは、ちょっと無理な相談である。

　となれば、打開策はひとつしかない。自分で作る。これである。素晴らしいミュージシャンが地元に来ないことを嘆くくらいなら、自分で演奏したほうが何倍も建設的ではないか。そうすれば、ぼくたちは音楽を楽しむことができる。当然すぎるほど当然の論理の帰結として、ぼくは『ＲＰＧツクール３』を購入した。

ＲＰＧを作るのは簡単？

　いちおう、ここではＲＰＧについてまったく知識のない人（この本を読んでいるとは思わないけど）のために説明しておこう。

　ここでいうＲＰＧというのは、テレビゲームのひとつのジャンルである。ファミコン、そしてスーパーファミコンというマシン上で花開き、猛烈に発展したジャンルだ、と考えてもらって問題ない。

　ＲＰＧの始まりは、テーブルトークＲＰＧという、プレイヤーがさまざまなシナリオに基づいて、それぞれ役割を分担して進めていくゲームだった。基本的なルールとシナリオとプレイヤーたちのイマジネーションだけで遊ぶもので、もちろんコンピュータ（ビジュアルもサウンドも）は使われていなかった。ＲＰＧの〝ＲＰ〟＝〝ロールプレイング〟とはまさに〝役を演ずる〟という意味なのだ。

　当然、ストーリーの内容やゲームの進め方は「なんでもあり」のはずなのだが、現在の日本では、『ドラゴンクエスト』という怪物ソフトの影響もあり、きわめて形式美を重んずるゲームとして認識されるようになった。

　それは、たとえば、

一、主人公は敵と戦わなくてはならない。

二、戦闘は（一般的に）ターン性である。

三、主人公は戦闘をしながら冒険する。

四、苦難の先に到着した街では、新しい情報を聞くことができる。

　といった具合だ。この、きわめて厳格なフォーマットの上で作られたゲームが、日本においては「ＲＰＧである」と認知されている。

　さてさて。ここまで厳密なフォーマットができていれば、自分だけのＲＰＧを作るのはカンタンである。極端な話、ストーリーだけを入れ替えてしまえば、それだけで「新作ゲーム」だと言い張ることも、まあできなくはない。『男はつらいよ』シリーズみたいなものだ。むやみに骨格ごと変えてしまったら、ファンからブーイングが続出するという意味において、両者は酷似しているといっていいだろう（それはそれで、じつは大きな問題点ではあるのだが、それについてふれると長くなるので、ここでは割愛させてもらう）。

　『ＲＰＧツクール３』は、これら

のお約束を理解していれば、これ以上なく楽しいRPGが作れるツールだ。シロートが考えつくようなレベルのアイデアならば、ほぼすべて実現できるといっていい。具体的にいうと、だいたい四〜五年前までのRPGなら（物理的には）ほぼすべて再現できるといっていいだろう。

どうだろう。大作に期待していない人間が、いまRPGを楽しむなら、もはやこのソフトをプレイするしか方法はないのではなかろうか？　もちろん、ぼくのような動機を持っている人は少数なのかもしれない。しかし、ならばソフト発売日の小売店の様相を、どう説明すればいいのだろうか。

『RPGツクール3』の発売初日。木曜日であったにもかかわらず、ぼくが昼過ぎに小売店を訪れたとき、ソフトはすでに売り切れていた。次回の出荷日に訪れたときも売り切れだった。ふらりと訪れたときにソフトが買えるという、他のプレイステーションソフトならば当然ともいえる状況になるまでには、ソフト発売から数週間を待たなければならなかったのだ。

その間、数にして数万本にすぎなかったとはいえ、小売店が想像していたよりもはるかに多くの購入希望者がいて、店頭に並ぶヒマもなくソフトが買われていったという事実は、なにかを物語っている、とぼくは勝手に思っている。

作ることは最高の遊びだ

ついにゲームプレイヤーたちは、一部にすぎないとはいえ、ただゲームをプレイするだけでなく、自分たちでゲームを作りたいと考え始めた。

じつは、これは三年ほど前、つまりプレイステーションの登場時期と前後して、ゆるやかに始まった、ひとつのムーブメントである。

きっかけは、やはり『RPGツクール』だった。まさしく先端マシンとしての役割を終えようとしていたスーパーファミコンで発売され、このときも小売店の予想を裏切り、着実な売り上げを記録した。

そしてソフトの販売元であるアスキーは、このソフトをより楽しむための、コンテストを開始した。ゲームを作ってもらい、それを審査するというコンテストだ。なんと最優秀賞には一千万円という高額が用意され、多くのゲームファンを驚かせたものだった。

もちろんゲームコンテストというものは、昔にも開催されたことはあった。『ドラゴンクエスト』の開発スタッフが、こうしたコンテストの出身者であることは、あまりに有名である。

とはいえ、当時のコンテストは、かなりのプログラム技能があってこそ参加できるものであった。しかしいまは『RPGツクール』に限らず、アスキーが発売したコンストラクションソフト（パソコン用ソフトとして、すでに何本もの『ツクール』シリーズは発売されていた）を使えば、誰でもカンタンにゲームを作れるようになっている。一部のパソコン愛好者しか注目しなかった当時とは違い、現在までに二回開催されたアスキーのコンテストは、千を超える作品が応募される、きわめて盛況なものになっている。しかも小学生や中学生からの応募があり、ゲーム作りのムーブメントが拡大していることを如実に示している。

なおコンテストは、現在三回目が行なわれているところだ。締め切りは一九九八年の五月。たぶんプレイステーション版の『RPGツクール3』を使ったソフトが、もっとも多くなるだろう。自分たちでゲームを作りたい、というユーザーのムーブメントは、さらに拡大しているところなのである。

コンストラクションソフトの課題

最後に、一言。ユーザーがゲームを作ろうとしているのは、RPGという特定ジャンルに限った話ではない。

他のジャンルのゲームも、いまや自分で作れる時代だ。『デザエモン』に『サウンドノベルツクール』などの、スーパーファミコン時代から続く人気コンストラクションツールのシリーズ最新ソフトが、いまではプレイステーションで発売されるようになっている。

面白いゲームがないなぁ、と思ったならば、いくらでも自分で組み立てられる時代が、すでにやってきているのだ。もっとも普及したマシンで、このように多くのコンストラクションツールが発売されるというのは、きわめて健全な状態だと思う。

難点があるとすれば、プレイステーションというマシンは、データを記憶するためのメモリーパックの容量が、きわめて貧弱だという点にある。

現時点では、どんなに優れたコンストラクションソフトがあったとしても、プレイステーションでは大容量のソフトを作ることができない。できることならば巨大な記憶容量のある機器を作ってほしいところなのだが……。

さらにいうならば、特定のジャンルを作るだけでなく、カンタンにプログラムできて、いろいろなジャンルのゲームを作れてしまうようなソフトを、無理は承知の上で期待したいところだ。そういうソフトがあれば、これまで何本ものコンストラクションソフトを買っていたユーザーは、こぞってそのソフトを買うだろう。なにしろ、そんなソフトが実現したならば、それはかつてないほど画期的であり、大作と呼べるソフトであるはずだから。

となれば、そういうソフトを作るのは、たぶんプラットフォームホルダーの仕事だ。なにしろ、いちばんマシンのことを理解しているのは、マシンそのものを作ったメーカーにほかならないのだから。

注・この原稿をほぼ書き上げた後に、SCEは『グランツーリスモ』を発売。このソフトは、レースゲームの未来をひっくり返すような「傑作」であり大作であると、ぼくは思っている。一九九七年の最後に、ついにSCEはプラットフォームホルダーとしての真の役割を果たしてくれたのだ。このソフトの登場は、ぼくにとって、きわめて感動的な事件だったことを付記しておく。

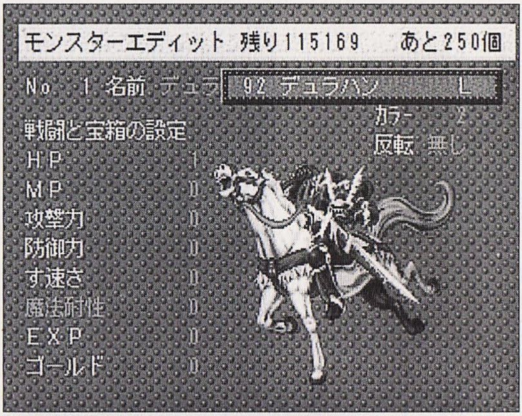
RPGツクール3

古くはパソコンソフトを起源とする隠れた長寿シリーズ。とはいえ、その人気が爆発したのはスーパーファミコンに移植されてからであり、とりわけ『RPGツクール2』は名作として、いまなお根強い人気を誇る優れたツールとして知られる。

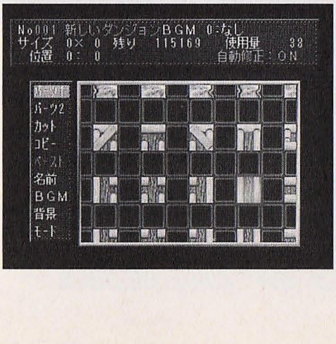
そして初のプレイステーション版となった『RPGツクール3』は、前作よりも複雑なフラグ処理を可能にしながら、ユーザーインターフェイスを簡易なものにするという、お手本のようなバージョンアップに成功している。

シリーズを通していえることだが、基本的に、ソフト本体より二～三年前に発売された2DタイプのRPGなら、ほぼ完全に再現できるといっていい。少なくとも、ふつうのゲームファンが百時間や二百時間かけて取り組んだところで、そのすべての機能を使いこなすことはできない。つまりマニアも安心、の品質である。

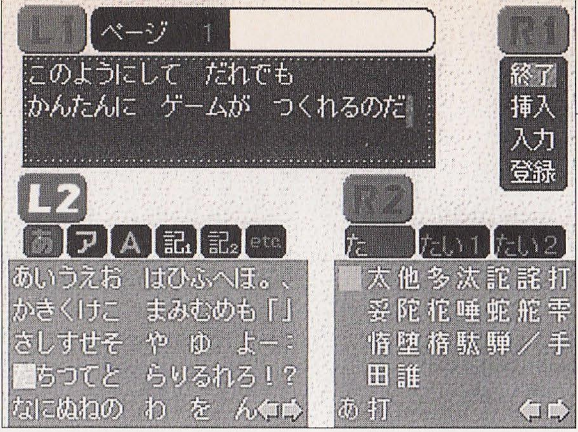
難点は、ちゃんとしたフラグ管理が必要であり、自分でフローチャート（設計図みたいなもの）を書くくらいの根性がないと、真の意



▲出現モンスターを設定する画面。きわめて細かくパラメータを設定できる点に注目を。



◀ダンジョンや町のエディット画面。SFC版に比べて、よりオリジナリティのある地形が作れる。



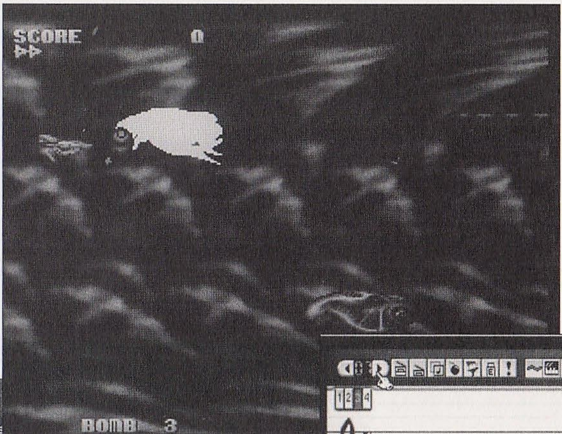
気の利いたメッセージを作るのがRPG制作の醍醐味のひとつ。漢字混じりの文章もOK。

味で使いこなすことはできないことくらいか。二時間のRPGを作るのに、だいたい五十時間の制作時間が必要だと考えてもらえれば、おおよその目安になるだろう。逆に言えば、時間があまっている人にとっては、これ以上に楽しめるソフトはない、と断言できる。

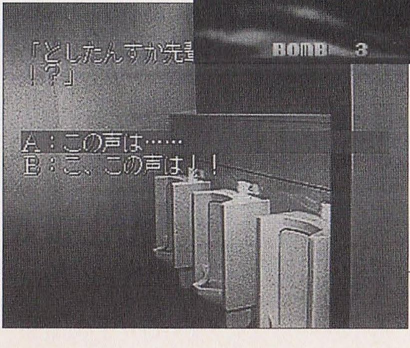
サウンドノベルツクール2

これまたスーパーファミコンで人気を得たシリーズの最新作。とはいえ、これまたパソコン時代から脈々と続く『AVGツクール』などの古参シリーズの発展形である。文字と背景と音で構成される、いわゆるサウンドノベルというジャンルのゲームを作るためのツールであり、あらゆるコンストラクションツールのなかでも、もっとも初心者向けのソフトといっていいだろう。文章が書ければ、とりあえずゲームを作ることができるからだ。最新のプレイステーション版では、圧倒的な背景のグラフィック数が用意されるようになり、あらゆるタイプの物語を作れるようになった。

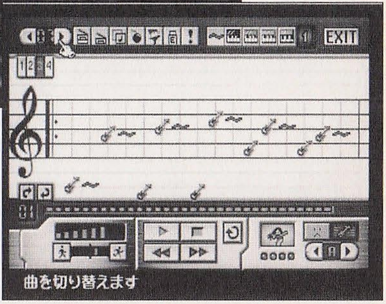
シリーズを重ねるごとに使い勝手はよくなっている（プレイステーション版はマウス対応なのがうれしい）が、いまなおテキスト制作部とページ制作部の、ふたつの主要ツールが分離しているのは悲しい。ふたつのツールを同時に使えるような設計にしてほしかった……というのは、『ツクール』シリーズのマニアならではのワガママだろうか？　ぜひぜひ次回作では、この点の改良を望みたい。



サンプルゲームの画面。頑張れば、このような商品レベルのものを作ることができる。



どのようなものが作れるのか、お試しゲームで体験することもできる。



音楽作成用ツール。4トラック用意されている。このツールで遊ぶだけでも代金の元はとれる。

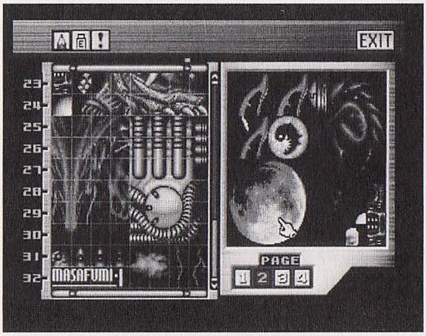
デザエモン＋(プラス)

家庭用ゲーム機の最古参のコンストラクションツールといえばこれ。なんとファミコン時代から続く、シューティングゲーム作成用ソフトだ。スーパーファミコン、プレイステーションと進化を遂げ、いまではセガサターン版も発売されている。

シューティングを作るのは難しい、と感じるかもしれないが、インターフェイスがきわめて優れているため、じつはすべてのコンストラクションツールのなかで、もっともスンナリとゲームを作れてしまうシリーズである。ちょっとしたヒマ潰しには最適のソフトといえるだろう。しかもグラフィックツール、そして作曲用ツールの双方が優れているため、絵を描いたり曲を書いたりするためだけに利用しても、もしかしたらお釣りがくるかもしれない。

ただし本格的なものを作ろうと思ったら、ちゃんとしたグラフィック（ドット絵）を描き、ちゃんとした曲を作り、それらを組み合わせていくという多彩な能力を要求される。このシリーズは、プロのゲームクリエイターが趣味でいじって遊ぶほどの本格派ツールだということを覚えておいてほしい。

最後に、プレイステーションユーザーには残念な話だが、同シリーズでも品質が高いのは、セガサターン版の『デザエモン2』であることを付記しておこう（写真はセガサターン版）。



実力さえあれば、どんな絵だって描ける。純粋なグラフィックツールとしても一級品なのだ。

●その他のゲームコンストラクションソフト

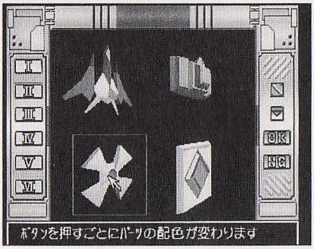
3Dシューティングツクール
(アスキー／5800円)

その名のとおり、３Ｄのシューティングゲーム制作用ソフト。自分でポリゴンを扱える、これが家庭用ゲーム機では初のソフトである。ポリゴンで作られた無数のブロックを配置することで、独自のゲームを作ることができる。

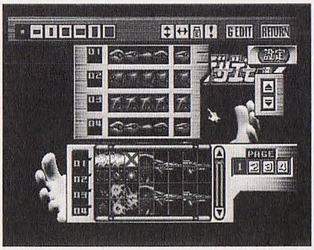
ダンジョンクリエイター
(EAV／6800円)

３Ｄダンジョンを舞台にした、アクションＲＰＧ制作用のソフト。うまくすれば、『ダンジョンマスター』のようなゲームが作れる。難点は、作れるゲームにバリエーションが乏しく、まっとうなゲームしか作れないことか（笑）。

これから発売されるモノを含めると、ゲームを作るためのソフトは、まだまだ無数に存在する。アスキーの『ツクール』シリーズだけでも、「３Ｄ格闘ゲーム」と「シミュレーションＲＰＧ」を作るためのソフトの発売が発表されているし、またコンストラクションソフトとして数えていいかは疑問だが、自分でルールを設定することによって、独自の「落ちモノゲーム」を楽しめるようにしたソフトなども、すでに発売されているのだ。



デザエモンシリーズでは、これが初のポリゴングラフィックの作成ツールだ。



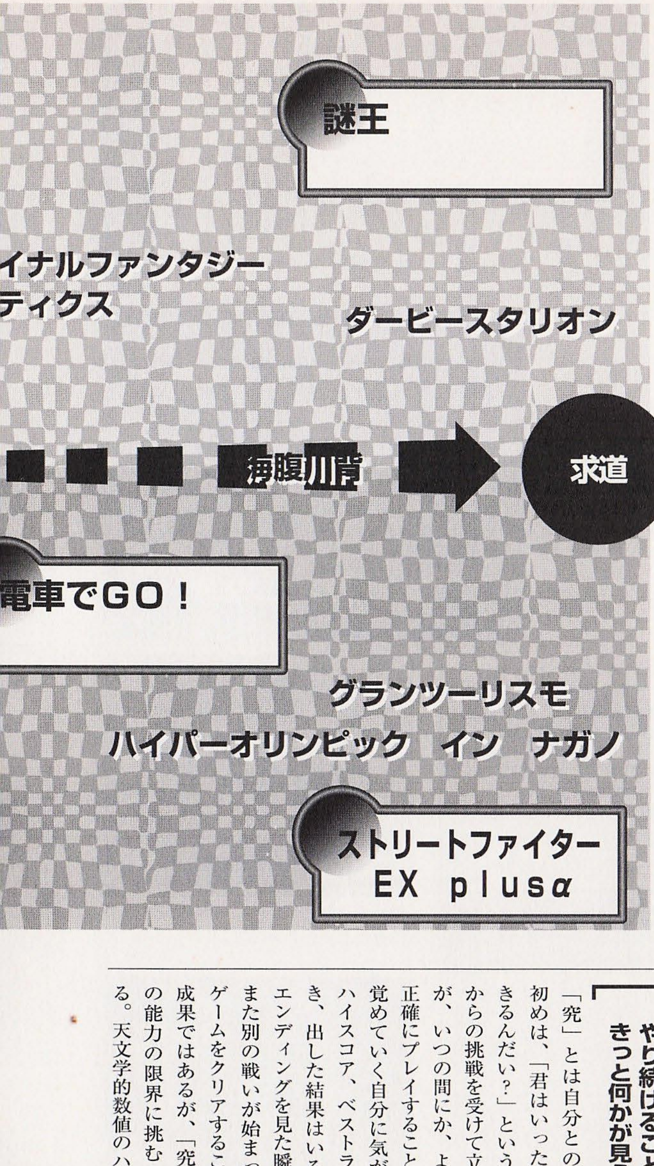
敵キャラのアニメーションや動きを設定する。これだけでオリジナルのゲームが作れるのだ。

究

苦行の果てに開かれる至高の瞬間を求めて

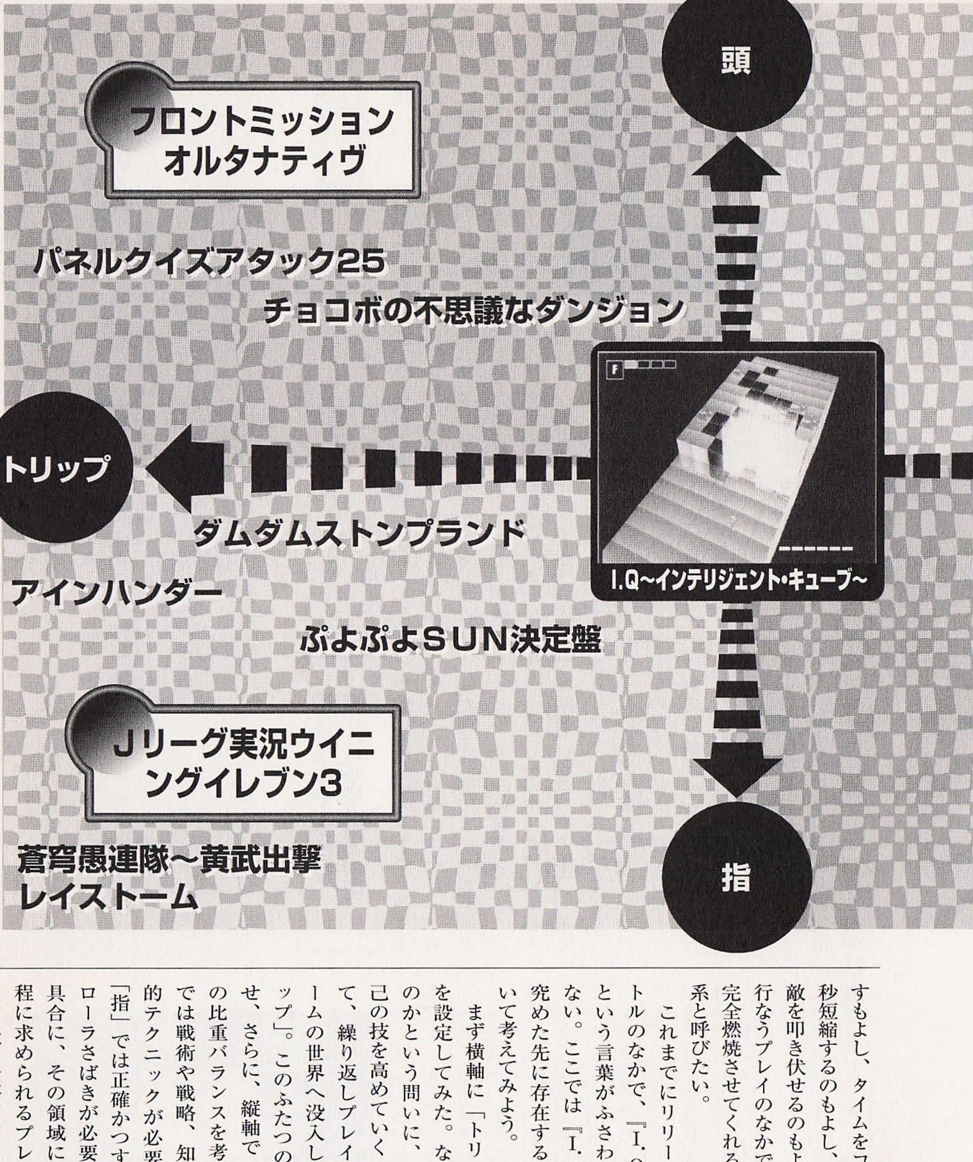
鍛錬を積むことで時として信じられない能力を得ることがある。それはゲームも同じこと。果たして、人はどこまで〝神の領域〟に近づくことができるのだろうか？

竹石　和幸



やり続けることできっと何かが見えてくる

「究」とは自分との戦いである。初めは、「君はいったいどこまでできるんだい？」というゲーム制作者からの挑戦を受けて立つワケなのだが、いつの間にか、より速く、より正確にプレイすることへの快感に目覚めていく自分に気がつくはずだ。ハイスコア、ベストラップ、百人抜き、出した結果はいろいろあるが、エンディングを見た瞬間から、実はまた別の戦いが始まっているのだ。ゲームをクリアすることもひとつの成果ではあるが、「究」とは、自分の能力の限界に挑むことなのである。天文学的数値のハイスコアを出



すもよし、タイムをコンマ百分の一秒短縮するのもよし、より効果的に敵を叩き伏せるのもよし。繰り返し行なうプレイのなかで、自分の力を完全燃焼させてくれるゲームを「究」系と呼びたい。

これまでにリリースされたタイトルのなかで、『I.Q』ほど「究」という言葉がふさわしいゲームはない。ここでは『I.Q』を起点に、究めた先に存在する〝領域〟について考えてみよう。

まず横軸に「トリップ↔求道」を設定してみた。なぜプレイするのかという問いに、ストイックに己の技を高めていく「求道」。そして、繰り返しプレイすることでゲームの世界へ没入していく「トリップ」。このふたつの要素を対比させ、さらに、縦軸で「頭」と「指」の比重バランスを考慮する。「頭」では戦術や戦略、知識といった知的テクニックが必要となる作品、「指」では正確かつすばやいコントローラさばきが必要な作品という具合に、その領域に至るまでの過程に求められるプレイヤースキルをそれぞれ表わしている。

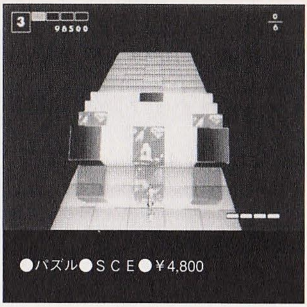
CORE GAME

I.Q～インテリジェント・キューブ～

ゲーム後に表示される自分の「I.Q」。あんまり低いと恥ずかしい……。失われた自尊心を取り戻すために、今日もキューブを消しまくらねば。

迫り来る石の塊を消すだけなんだが

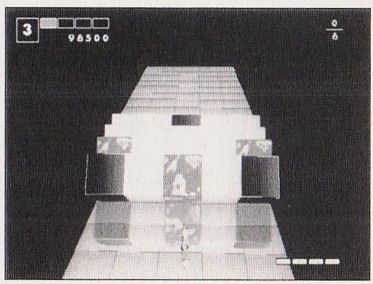
『I.Q』は、頭脳と反射神経を要するパズル系のゲームである。ルールはいたって簡単、石の塊〝キューブ〟をマーキングして消すだけだ。キューブにはノーマルタイプのほかに、緑色の「アドバンテージキューブ」と、黒色の「フォービドゥンキューブ」がある。緑キューブを消すと、消した場所が緑色に光り、「アドバンテージゾーン」と呼ばれる周囲九ブロック分のキューブを一気に消し去ることができる。また、黒キューブは消してはいけない。誤って消してしまうと、ステージが一ライン崩落してしまう。黒色以外のキューブをすべて消すとパーフェクトボーナスがもらえる。さらに各ステージには、「模範歩数」というのが設定されており、この規定内の歩数でクリアするとさらにボーナスがもらえ、高得点を狙える。プレイヤーがステージから転落するとゲームオーバーとなる。



●パズル●ＳＣＥ●￥4,800

迫り来るキューブから解放される日は来るのか？

虚空に浮かぶステージ。迫り来るキューブ。背後には奈落へと続く闇があるだけ。まるで悪夢のようなビジュアルが強烈にまぶたに焼きつく。このゲームに取り組んだが最後、毎夜、夢の中で、迫り来るキューブに怯えねばなるまい。ゲーム自体は非常に簡潔なシステムなのだが、ゲーム終了時に表示される〝結果〟が熱い。「I.Q」なのである。自分の知能指数とは直接関係はないらしいのだが、非常に自尊心が揺れ動くファクター名だ。通常、バージンプレイで評価される「I.Q」は、自分が思っている以上に低いものになるだろう。ルールをちゃんと把握していないと一桁台は当たり前。下手をすると「0」なんてこともあり得る。くどいようだが、本当の知能指数とは関係がないそうだが、あまりにも低い値は自我崩壊の危機にすらさらされる。このゲームは、万人にそう思わせてしまえるほどのテーマを持ち合わせているのだ。自分が信じていた〝知能〟っていったい……？　そんな不安が突き上げてくるだろう。こうなったら、あとは昼夜を徹してキューブを消しまくるしかない。



敢えなくステージから転落すると、ゲームオーバー。奈落へ落ちていく……。

頭 求道

謎王

ゲーム史上最高難度の問題と幽玄なCGが大脳を侵食する

●クイズ●バンダイビジュアル●¥5,800

「智」を追求した究極のクイズゲーム

「頭」を使うゲームの極めつけはクイズであろう。クイズゲームのキモはなんといっても出題される〝問題〟のクオリティ。こと、問題の質に関して、『謎王』はパーフェクトだ。問題の監修に、今世紀最高のクイズ王、道蔦岳史氏を起用するあたり、制作陣の尋常じゃないイレコミ具合がうかがえる。そして、道蔦氏もその異様な情熱に応え、自ら二十数年にも及ぶクイズ人生のすべてを込めた会心のクエスチョンを、ナント五千問も作り上げてしまったという。文学、歴史に始まり、ノンフィクションから雑学に至るまで、あらゆるジャンルがこのゲームの出題範囲。古今東西、この世の事象をすべて網羅しているんじゃないかと思われるほど充実した問題に、「智」を究めんとする者たちのエネルギーを感じずにはいられない。また、ストイックなのはクイズだけではない。「智」の支配者「謎王」を倒すという「ストーリーモード」では、狂おしいまでに美しいCGが、至上の「智」が支配する世界「謎王国」を演出。「智」を求めるあまりに、何かを失った者たちの切実なる姿を描き出しているのも見逃せない。



幽玄なCGが、ストイックな世界観を切々と描く。

求道 指

ストリートファイターEX plus α

全百三十五問の〝課題〟をクリアすると誰もが格闘ゲームの達人になれる

●対戦格闘●アリカ／カプコン●¥5,800

格闘ゲーム初！〝課題〟を究める

『スペースインベーダー』の時代より、「指」を駆使して究めるというのは、テレビゲームの基本であった。そして現在、最も「指」を使うであろうゲームは、おそらく格闘ゲームである。相手のスキを突いて攻撃を加え、ダメージを与える。格闘ゲームでは、一瞬の間に膨大な数のコマンド入力を必要とするのだ。しかも近年では、よりリアルなアクションを再現するため、システムは複雑になりつつある。相手よりも速く、より多くの正確なコマンド入力が必要なのだ。しかし、これまでの格闘ゲームには、連続するコマンド入力の成否を鍛錬する場が不足していた。ところがこのゲームの「プラクティスモード／エキスパートモード」によって大きく変わることになる。このモードは、各キャラごとに用意された〝課題〟をクリアしていくのが目的だ。初めは「しゃがみ中キック↓波動拳」など、難度もそこそこなのだが、最後には「竜巻旋風脚×2↓真空竜巻旋風脚↓真空波動拳↓真空竜巻旋風脚」などというヘビーな難度の技が求められる。これら全百三十五問の課題をクリアしたとき、真のストリートファイターとなっていることだろう。



課題をこなしていくと隠れキャラも使えるように！

頭
トリップ

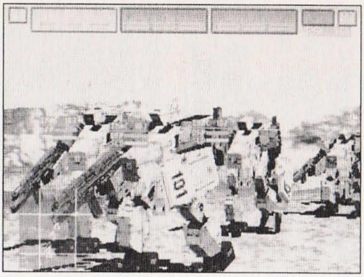
フロントミッション オルタナティヴ

突き進むヴァーゲンの姿に高揚 そのとき君の部屋は戦場と化す

●リアルタイムシミュレーションRPG●スクウェア●¥5,800

リアルタイムで感じる戦場の臨場感と迫力

『フロントミッション オルタナティヴ』ほどプレイヤーが手出しできないウォーシミュレーションはないだろう。ゲーム中に行なえることは、出撃前のヴァーゲンの整備と、バトルフィールドでの行動と攻撃の目標の指示ぐらい。あとは見てるだけ。もし、リアルタイムで行なわれるバトルシーンにプレイヤーが介入できたら、ただのアクションゲームになっていただろう。局地戦をリアルタイムで体験できるのがこのゲームの素晴らしいところなのだ。そして、実際にプレイヤーが介入する余地が少ない分、このゲームでは、緻密な戦術というものが問われる。ミッションクリアに要した時間、味方の損害状態により、任務の遂行レベルが評価される。通常では二十数面以上のステージも、パーフェクトに任務をこなせば、最短七ステージでオールミッションクリアとなるらしい。「勝利」という結果が必要とされるのではなく、一流の司令官には、一流の「勝ち方」が求められるのだ。司令官として納得のいくまで、ミッションを繰り返す。すると、ヴァーゲンの細かな挙動に高揚し、敵の動きを見つめる自分がいるはずだ。


テクノハウスのビートで戦場に闘いのダンスを。

トリップ
指

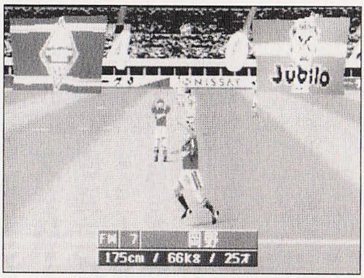
Jリーグ実況ウィニングイレブン3

絶妙のスルーパスを通したとき ゴールネットの向こうに世界を見た

●サッカーゲーム●コナミ●¥5,800

美しいゴールは万人を魅了する

ひたむきな練習の成果が、結果として現われるのは、実際のスポーツも、スポーツゲームも同じこと。数あるスポーツゲームのなかで、「究」めるに値するもののひとつが、このゲームである。従来のサッカーゲームは、コントローラさばきひとつで、往年のヨハン・クライフ以上のドリブラーにもなれたものだが、ただそれだけのゲームでもあった。しかし、このゲームはそれを許さない。絶妙なノンプレイ選手のポジショニングと機敏なボールへの反応で、近代サッカーの戦術として有名な〝ゾーンプレス〟を再現。天性の素質と運動能力を持ったスーパースターの独走を阻んでくれる。このゲームは選手を操るのではなく、チームを操るゲームなのだ。しかも、サイド攻撃や、中央からの目の覚めるようなスルーパス、さらにカウンターアタックなど、明確なスタイルを持ったサッカーも見事に再現した。ただし、スペクタクルなプレイに練習は不可欠。何度もプレイを重ね、フィールド全体の選手の位置を把握し、プレイキャラ以外のチームメイトとのコミュニケートを得て、初めて勝利の美酒に酔うことができる。サッカーとはそんなスポーツなのだと教えてくれるゲームなのだ。



チームの能力差よりプレイヤーの実力がものを言う。

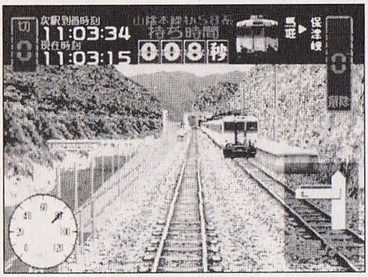
求道
指

電車でGO!

いまだかつて体験したことのない〃電車〃の世界を究めてみる

乗客の安全を考えた究極の安全運転を！

普段、何気なく利用する電車だが、このゲームをプレイした後には、電車の運転士さんが偉大に思えてくるだろう。実は、ゲームでハマれるほど、電車の運転は難しく、そして奥が深いのだ。ゲームの目的は、列車をダイヤどおりに運行して、ホームの停車位置に停めるだけ。ただし、停車位置の前後一メートルの間に列車を停めねばならない。クルマのように、エンジンブレーキがないので、思うように停められないのが現実だ。しかも車両の型式（クハ２０５とか、キハ５８とか）によって、走行性能に差があるので、運転感覚はまるで別物。また、実際の列車運行規則がプレイ中にも適用されるので、急制動や、速度超過などの危険な行為は厳しく罰せられる。このとき、運行ルールを事務的に守るだけではつまらない。自分が操る列車には乗客がいると想定するのが「究」系である。ゲームの結果にはさほど影響はしないが、仮想乗客が受ける、加速時、制動時の〃衝撃〃について、充分な配慮を心掛けたい。寸分違わぬ位置への停車、正確無比な運行ダイヤ、そして仮想乗客への安全配慮をストイックに追求するのがこのゲームの楽しみ方だ。

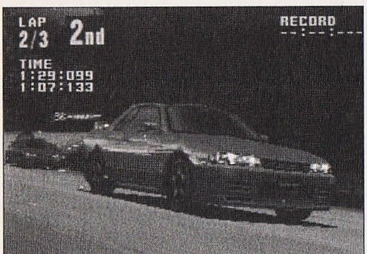


リアルな沿線風景を眺める余裕を持つまでやり込む。

●電車運転ゲーム●
タイトー●￥5,800

まだまだ「究」め足りない人に

「究」。これはゲームプレイヤーの究極の目的である。何を究めるのかという目的において、レースものに顕著に現われる〃タイム〃という要素を忘れてはならない。なかでも、この冬、「究」系としてリストアップしておきたいタイトルとして、『グランツーリスモ』と、『ハイパーオリンピック イン ナガノ』はぜひとも推しておきたい。同じ条件のなか、どこまで無駄を省いて、神の領域である究極のベストタイムに近づくか？ この点において、このうえない達成感と、非常に崇高な時間を過ごすことができるであろう。また、あえて語るまでもない名作『ダービースタリオン』も「究」系の代表作。究極の競走馬を生み出すために、生産と調教を繰り返す姿は、まさに求道的であるといえましょう。さらに、完全無欠のクイズゲーム『謎王』と対極をなす、『パネルクイズアタック25』も見逃せない。司会の児玉清と、相馬宏美の出題が、あなたを日曜の昼へとトリップさせてくれるはずだ。そして『レイストーム』や『アインハンダー』、『蒼穹愚連隊～黄武出撃』といった、シューティングも忘れてはいけない。美しい背景グラフィック中、幾何学的に放出される敵弾が織りなす至高のスペースファンタジーが、あなたをエクスタシーへと誘うことだろう。



『グランツーリスモ』。百分の一秒の世界を究めるところにロマンがある。

超辛口コラム

ゲーム伝道師より愛を込めて

気分でゲームを選ぶんじゃないっ!

TEXT 植竹貴史（ゲーム伝道師）

怖、暴、麗、楽、愛、倣、究。今回「テーマ別おすすめゲームガイド」では気分でゲームが遊べるようにセレクトした。しかし、ゲームタイトルの選び方はほんとうにそれでいいのか!? 海よりも深くゲームを愛し、命を懸けてプレイするゲーム伝道師の苦言を聞け!

なんで"気分"でゲームを選べるの?

対戦格闘ゲームを遊ぶ人たちは、みな暴力的衝動にかられやすい人だろうか？

答えは否である。もちろん、なかにはそういった人々も存在するのだが、それは別に対戦格闘に限ったことではない。学校のクラスにひとりやふたり、暴力的な雰囲気を持つ人が必ずいたのを思いだしていただきたい。

のっけから何を言っているのかとお思いの方も多いとは思うが、つまり、暴力的衝動のはけ口として暴力的なゲームをプレイするわけではない、ということなのだ。同様に、美しいものが見たいから美しいグラフィックのゲームをやるわけでもない。

怖い思いをしたくてホラーな匂いのするゲームをやる人は多いもしれないが、それは恐怖の後にハッピーエンドが控えているからであって、やっぱり幸せになりたいからだと思う。あるいは登場人物たちを幸せにしてあげたいという願望から、かもしれない。

ともかく、少なくともオレのような、自他共に認めるゲーマーは「そのゲームがプレイしたいから遊ぶ」のであって、けっして何かの代わりにゲームをすることはない。あえて言うとするなら、そのときは「このゲームがやりたい気分」なのである。

第一、オレには気分でゲームを選ぶ必要がまったくない。

理由はたった一つ。テレビゲーム黎明期のファミコン時代から現在に至るまで、ゲームの新作ラッシュが続いているからだ。

ゲーマーというくらいだから、やっぱりゲームが好きなわけで、新作としてどんな作品が出てくるかに興味が湧く。雑誌記事や広告、CM等で宣伝されているものの中には、毎月どれかひとつくらい、プレイしてみたいと思うものが（興味の大小は問わずとも）ある。そういった「このゲームがプレイしたい！」という気持ちが強くなる……つまり「そのゲームがプレイしたい気分」になってしまうのである。

と、まぁ、「テーマ別おすすめゲームガイド」に冷水をぶっかけるような始まりなわけだが、別に"気分でゲームを選んではいけない"と言っているわけではない（タイトルは"選ぶんじゃない！"だけど……）。ただ、気分に左右されない"ゲーマー"の意見として受け取ってほしい。

他人の薦めを聞く前に自分の胸に聞け!

自分がゲームを購入するときの気持ちを思い出してほしい。どこかそのゲームにひかれたからじゃないだろうか。もちろんここでその"ひかれた部分"が「楽しい気分になれそうだから」という人もいるだろうが、多くの人はゲームに触れる前のインプレッションを手掛りに購入作品を決定していることと思う。

記事や広告から受け取ったイメージを自分なりに解釈し、「買い」か「見送り」かよ～く考えた上で、お金を握りしめてゲームを買いに走る（想像）。そこで買ったゲームが面白ければ自分の勘は正しかったと喜ぶことができるわけだ。ゲーマーもそれは同じだ。

しかし最近はそういうやりかたで購入する作品を決めない人が増えてきた。これが一般に言われるライトユーザーという人たち。オレはライトユーザーでないので（断言）彼らの気持ちは正直、わからなかった。

そこでよくよく話を聞いてみると、こういった人の購入動機はどうやら「みんなが持っている」であったり「派手にテレビCMを流していた」ということらしい。

プレイステーションも国内一千万台を達成して、ますますユーザーが増えている（なかには何台も持っている人もいるが……）。当然、ソフトの売り上げもグングン伸びているかといえば、じつはそうでもない。

一部の有名作品……それこそ『パラッパラッパー』『I.Q』『クラッシュ・バンディクー』『ファイナルファンタジーVII』『みんなのGOLF』など……が売れているだけで、中程度（最近はスマッシュヒットという言葉をよく使う。たとえば『マリーのアトリエ』は累計出荷十数万本であり、この位置に属する代表的な作品だ）の売り上げを見せる作品はほとんどない。このギャップはライトユーザーの方々の増加（って、我ながら酷い言い方だな）によるものだとオレは断定している。

口コミで購入を決定するのは、全然OKなのであるが、他人に薦められるゲームだけをやっているだけじゃゲームの真の面白さはわからないし、自分にとってほんとうに面白いゲームともなかなか出会えないものである。

"自分"が素直に面白いと言える作品

「僕はゲーマーなんかじゃないよ」とか「私は一般人。だって『パラッパ』しか持ってないもん」とか戯言をはく、わけのわからん（失礼！）ユーザーたちに躍らされている人がどれだけ多いことか。嘆かわしい限りである。

こういったわけのわからん層に対してゲームメーカーや出版社が「これからは一般人を取り込んでいこう」という姿勢を取ることがさらに事態を悪化させる。

私に言わせれば、こういったライトなユーザーが主流になると悪循環が発生する。

大資本による大宣伝→雑誌で大きく取り上げられる→読者が面白そうだと錯覚する→作品が売れる→また雑誌で取り上げる→もっと売れる……。

その間に地味かもしれないが良心的に作られた佳作（名作といえるような画期的な作品だってあるかもしれない）が、その他凡百のゲームの中に埋没していく。



『マリー』は運がよかった一例なのかもしれない……。

これはなにもゲームに限ったことではない。ファッションや音楽だって一緒だ。

たしかに流行はある。それに便乗することは簡単で、おまけに楽しいかもしれない。

だが、自分の好みにぴったりとフィットした何かに出会えたときの喜びは、流行りに乗るなんてことより遥かに快感だ。

だから、そういった作品を見つける努力を怠ることなく自分だけのベストゲーム、フェイバリットゲームを探してみてほしい。

そして、一刻も早くほんとうに自分で遊びたいゲームを自分の目で見つけだしてほしい。

＊

個人的な見解としてはユーザー全員がゲームの真の面白さを追求してくれる"ゲーマー"になってくれることを望むが、まぁそれは無理……か？



LOVE・de・LIC

MOONはボクたちの愛です

今業界で流行のキーワードといえば「ゲームじゃないゲーム」。『パラッパラッパー』や『がんばれ森川君2号』のようなノンジャンルと呼ばれるゲームのスマッシュヒットが目立つ。そんなゲーム業界で満月の日に発売された『MOON』もまた、「RPGじゃないRPG」として今、月光のように静かな注目を浴びている。では『MOON』とはどんなゲームなのか？　ソフトを作ったLOVE・de・LICとはどんな会社なのか？　制作者たちの素顔とその意図に急接近する！

取材・構成　堀慎二郎

『MOON』。じつに不思議なゲームなのだ。九七年十月十六日に発売されたこのゲームは、主人公の少年が〝ムーンワールド〟と呼ばれるゲームの世界に迷い込んだところから始まる。

主人公はそこで閉ざされた月の扉を開くという目的を与えられ、世界のあちこちに散らばった愛を集め、自分の行動時間を増やし（成長させ）つつ、てくてくと世界を歩き回るのだ。

ん？　愛を集めて主人公が成長するなら、経験値は？　戦闘は？

リミックスRPGアドベンチャーと銘打たれたこのゲームには、じつは戦闘という要素はない。だから武器屋もなければ、戦闘用アイテムを売る道具屋も、憎むべきモンスターも存在しないのだ。

まあRPGとは「役を演じる」という意味だから、厳密に言えば戦闘はなくてもいいのだけれど、「RPGとは敵と戦って経験値を稼いで主人公を成長させるゲームだ」との認識が定着している今のゲーム業界においては、この『MOON』は革新的なゲームといえる。まずはゲームの基本コ

ンセプトについて、企画を担当した工藤氏に聞いてみた。

――今までのRPGというと、だいたいパターンって決まってるじゃないですか。「○○システム」とか大げさな名前がついた戦闘をイヤというほどこなして進んで行くと、イベントで「さあ感動しろ」とばかりに、半強制的にムービーが現われたりするとか。そういった従来のパターンを覆そうとか、新しいRPGの新境地を切り開こうという意識を持って『MOON』を作られたのでしょうか?

工藤　RPGを別な角度から見てみようという意識はありました。でも『MOON』は純粋なRPGではないですからね。RPGをネタにしたゲームって感じで、RPGの行く先とかは全然考えてないですから。

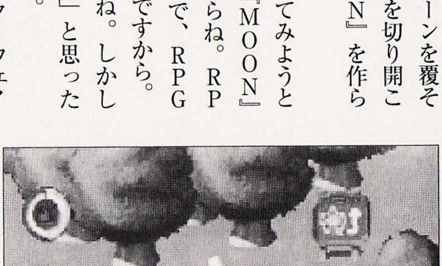
――じつにクールな答えですね。しかし「別の視点からRPGを見よう」と思ったきっかけはあると思うのですが。

工藤　ああいうRPG的なインターフェイスで、戦闘という要素をなくしても、ゲームとして成立するのか?　という疑問がまずあったんです。

個人的な市場調査とでもいうか、知り合いや友達から意見を聞くと〝RPGの戦闘がかったるい〟というような話がチラチラ出てくる。

RPGでバトル以外にやることっていうとアドベンチャーっぽい謎解きとかじゃないですか。戦闘とは関係ないところでの、頭使ったりとか、シナリオのちょっとしたエピソードみたいなところ。そういった要素を中心にして、ずっと遊べる舞台があれば、ゲームとして成立しそうだなって思ったんですよ。

――最近メーカーが保守化してきているという話をよく耳にします。たとえばあるクリエイターが企画をメーカーに持ち込んだとして、そのゲーム性が既成のスタイルに当てはまらない場合は、こんなゲームやったこともないから面白いかどうかもわからない、と簡単に切られてしまう。しかし従



勇者に殺されたモンスターのソウル（魂）をキャッチするのも、主人公の目的のひとつ。ムツジローがそのガイド役として登場。

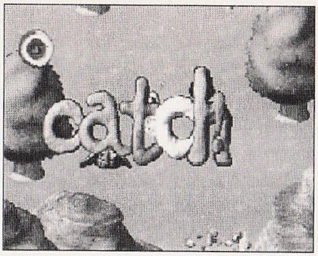
PROFILE

●鈴木浩司
代表取締役、プロジェクトプロデューサー。スタッフ全員が粘土でのモンスター制作に盛り上がっているときに、風邪をひいて盛り上がり損ねたらしい。

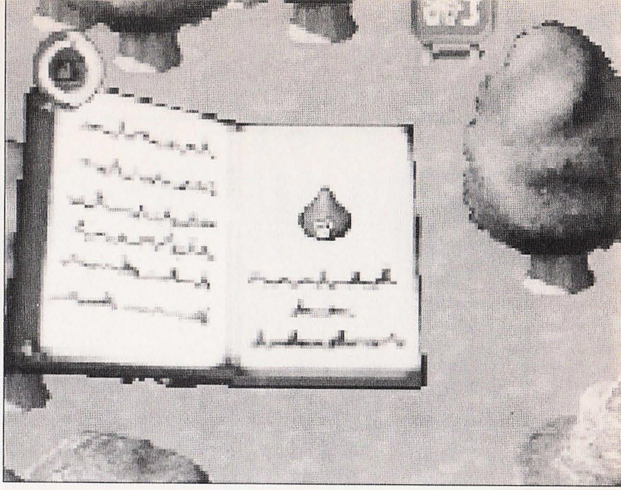
●工藤太郎
企画、サウンド回り担当。二十八歳。好きなゲームはファミコンの『新・鬼が島』とスーファミの『ワイルドトラックス』。とくに後者の車の目が回転するところがお気に入りとか。

●倉島一幸
キャラクターデザイン担当。二十七歳。広告によく使われている電波ザルは、忙しいあまり鬼の形相になった彼が生み出したという。好きなゲームはスーファミの『ゼルダの伝説』。

●木村祥朗
企画、物語、雑用担当。二十八歳。エンディングで現われるトイレのビジュアルは、彼の実家のものだとか。好きなゲームは『リブルラブル』、昔のパソコンゲーム『アミダー』。



時刻、状況など、条件を満たすとソウル出現。これをキャッチすると、お金とラブポイントがもらえる。モンスターは全部で52匹。



モンスターの亡骸に近寄ると、アニマルファイルでモンスターのデータを確認できる。それぞれの特徴、ソウル出現のヒントが記されているのだ。

来のゲームの延長線上にあるゲームであれば、GOサインが出されると。

工藤　あると思いますよ、実際。ちょっとしたメーカーの営業の人とかと会ったりすると、やっぱバトル入れなきゃダメだよとか、次はバトル入れたら、みたいなことを言われる。そうすりゃ（本数は）こんだけいくよーとか。

木村　どっかで言ってたなあ。ゲームのアイデア出しても、最終的には営業が（作るかどうかを）決めるんだって。

――そういった状況で、これだけ個性的なゲームを作るのは大変なことだと思いますが。

鈴木　アスキーに関しては、そういうプロデュース的な圧力はないですね。こうしろとか、ああしろとか言わないし。でもそれだけに、問われますよね。結果を出していかないと、この「態勢」はやっぱり続かないですよ。

　そう、従来のゲームの焼き直しでないだけに、個性的なシステムを擁したゲームは、本当にゲームそのものの魅力が勝負のポイントとなる。「RPG」の三文字を冠していれば売れるという時代は、もう終わっているのだ。しかし『MOON』について言えば、九七年十一月時点で十二万本の出荷があったという。九七年前半に発売されたソフトの半数以上が、実売一万本に達しなかったことを考えれば、この数値は大ヒットといえるのだ。

『MOON』を生んだ基盤は「自由奔放」なその空気

　保守的なメーカーが増えつつあるなかにあって、そんな革新的なソフトを作り上げてしまうLOVE・de・LICという制作会社は、現在のゲーム業界には貴重な存在だ。ではこの会社は、いったいどんな会社なのだろうか？　先の鈴木氏の「態勢」という言葉に注目して聞いて頂きたい。

――『MOON』がまず第一弾ソフトということで、すると設立は九六年になりますね。設立当初から会社としてこういうゲームを作ろう、というコンセプトはあったんですか？

工藤　具体的にこういうゲームをやろうというよりは、みんなが好きにやれる環境というか、そういう集まりにしたかった。あんまり厳密な作業分担を決めると、自分のところだけ作って、ほかはどうなっているかわからない、最終的にそれぞれのパートをつないだときに初めてわかる。

そういうゲームの作り方ってのもたしかにあると思う。でもそうじゃなくて、みんなでひとつのモノ作っているんだっていう感触が欲しかった。

スタッフの指向性が合っていれば、ひとりひとりのアイデアや成果に対して〝あっ、それわかる、わかる〟みたいな同じ価値観を共有できる。個人の思惟がその集団の中で、どれだけコンセンサスされているかが重要だと思う。

ゲームに対してだけじゃなくて、趣味でもちょっとした興味でも、何か共通する部分を持った仲間が集まったほうが、いろいろな意味で〝濃い〟ものができるに決まってるじゃないですか。

——『MOON』では、たとえばキャラクターにしろ、世界観にしろ、みんなで楽しみながら作っているという印象を受けますね。

工藤　たしかに世界観などは、みんながやりたかったことをガンガンぶつけてミックスしたらこういう感じになったっていうところがあります。

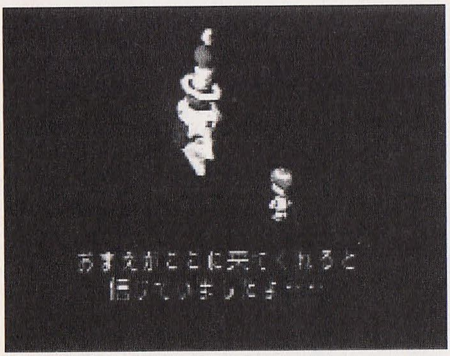
——ところでみなさん、この会社を始める前は、某大手メーカーで制作にあたっていたという話を聞きましたが。

工藤　やっていたゲームが嫌で嫌気がさしたってことでもないんだけど。なんか、こう、ありますよね、受付に魔○アー○ーとかが置いてあって。ごめんなさい、別に悪く言っているのではなくて、社風自体そういう感じじゃないですか。ほかの人とか見ても、いまだにおまえ、剣かよ、みたいな。

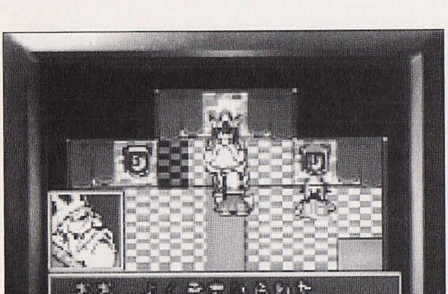
——決まりきったものではなくて、作りたいものを作るということで、有志が集まったと。

工藤　そうですね。

——大きな会社のように流れ作業で作るのではなくて、家内制手工業のような手作り



ベットで眠ると、夢の中に女神様（？）が現われる。ラブポイントが貯まっていれば、ここでレベルアップ。



これはオープニングのワンシーン。よくある英雄物語を皮肉った内容で、ここでの勇者の行動がゲームの本編に関わってくる。

「態勢」であれば、いろんなアイデアをゲームの中にポイッと投げ込むこともできますよね。たとえば、ゲームの中で手に入れたMDを自分でセットして、BGMとして使えるMDシステムは、どんな発想が原点なんですか？

木村 ゲームを遊ぶときに好きな音楽選べてかけられたらっていう話でそうなったっていうだけなんだけど。

——ゲームの中で実在のアーティストの音楽が流せる。ゲームを一種の紹介メディアとして利用できる可能性を世に示した画期的なシステムだと思いますが。

木村 たしかにあれがメディア的というか、プロモーションをゲームの中に入れるっていう考えで始まったら、もっとメジャーなキャスティングをしてたでしょうね。名も知らぬインディーズの人を使うよりはきっと話題になるだろうし。でもウチはそうならないで終わっている。ゲームの中でそういうことができるのがうれしいっていうだけでいいと思っている。

——では月の世界の住人を粘土で作って取り込むという発想は？

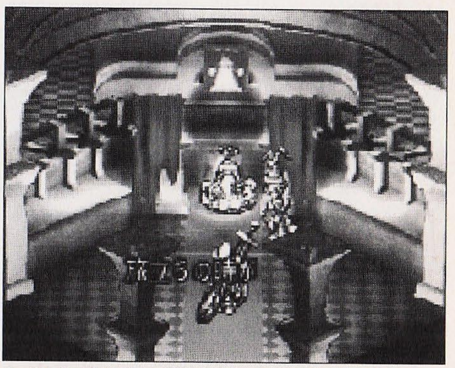
倉島 これまでは大人数でゲームを作ってたから、強制的に絵柄の統一とかやらされてきたんですよ。だから雑多な感じを出したかったっていうか。ハンドメイドで手荒な感じで、手垢がついているのを平気で出しちゃったりもする。でもそれが味になってくれればいいと思ってましたから。

『MOON』に見え隠れする LOVE・de・LICの正体

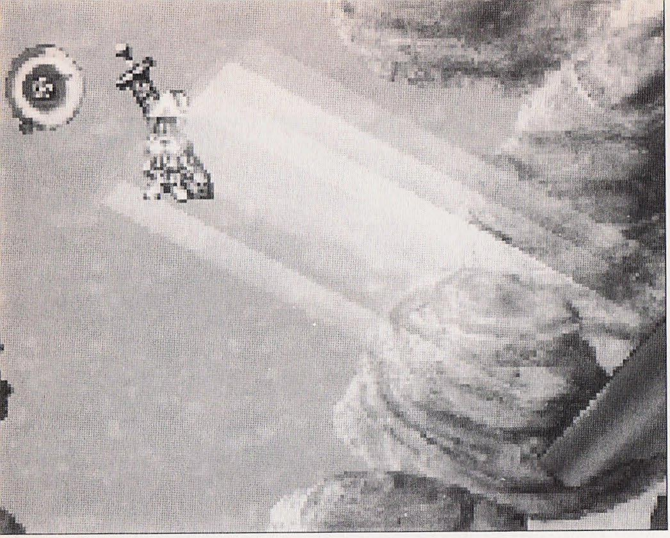
自分のやりたいことをやる。わが道を行く。そんなクリエイターたちを突き動かすのは、彼らのゲームに対する「愛」なのかもしれない。その証のように社名、そして『MOON』においても、愛、LOVEという言葉が使われている。では、そんなLOVE・de・LICのスタッフたちが『MOON』に込めたメッセージとは何なのだろう？

倉島 〝扉を開ける〟というと大げさなんだけれど、たとえばゲームをやってるより、外でただ通りすがりの人見てるほうが面白かったりすることもある。もっといろんなことに、目を向けてみたら楽しいよ、ってことかな。

木村 まったくそのとおり。ゲームやってほしいねんけど、ゲームだけやってほしくないっていうのもあるんですよ。僕がなんとなく気に入っていることはね、キャラの顔がみんな違うんですよ。宿屋の人も、街の人も、みんな顔が違っていて、世界にひとりとして同じ顔がいないっていう感じ。普段の生活のなかでも、みんな違うやつってところが楽しい。だから、変にみんな同じようなやつにならんと、違うキャラを醸



オープニングでは人々の期待を背負う勇者だが、ゲーム本編では単なる殺人マシーン。この視点の転換が『MOON』の特徴。



時に勇者と出会いながら、主人公の物語は進んでいく。そしてエンディングではあっと驚くどんでん返しが……。

し出してくれたら世界も楽しいのにと。

——意外なメッセージが込められていたのですね。ではゲームのテーマの「愛」については？

工藤　ゲームシステム上の位置づけでいえば、いわゆる経験値に替わるもの、得られるものとして愛が存在している。

たとえばゲーム中で話をしたり、頼みを聞いてあげたとき、単なる数字としての経験値を積み上げていくというのは、なにかおかしい。

じゃ、何だろう。〝愛〟か、みたいなノリでしたね。

もちろんシナリオ上のテーマとして愛をわかってもらいたいっていうのはありましたけどね。

木村　作っているときは、愛ってことをけっこう馬鹿にしたソフトだと思ってたんですけどね。全体的におちょくってるんですよ。神様とかを信じてるやつのこともおちょくってるし。フェミニズムとか、ウーマンリブとか運動やってる人もそれはそれで面白いねんけど、あんまそればっかり人に強要したりするようになると、嫌じゃないですか。そこら辺を意識して、おまえらもうちょっと力抜けやっていう。

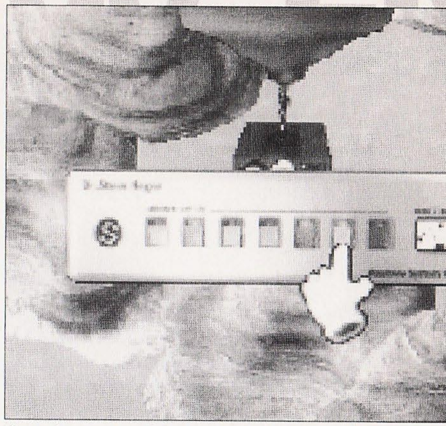


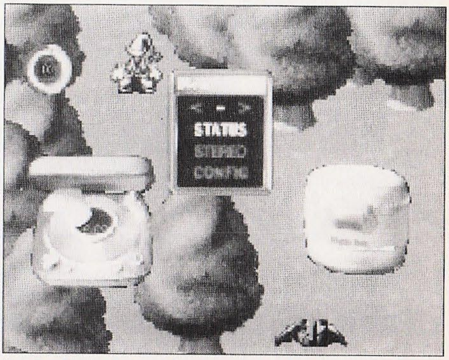
とある家にあるテレビでは、助けたモンスターの数を教えてくれる。そのガイド役はもちろんムツジロー。

工藤　だから、よく言われますね。「心理学を勉強して…」とか「癒すような感じだ」とかって、みなさん深読みされてそういうことを言うけれど、本当に考えてないんですよそんなことは。わりとみんなでふざけてるってノリなんです。愛、愛って言いながら、面と向かったら、恥ずかしくてそんなこと言えない。

——悪ふざけ、照れ隠し……。なんだかゲームのテーマである〝愛〟が右往左往してますが……。

鈴木　実際愛っていうのが共通のテーマであったっていうのは間違いないんですよ。ただ、愛っていろんなレベルの捉え方があるじゃないですか。恋愛とか、友愛とか……。


ゲーム中のイベント「虹マシーン作動」。色を正しく設定すれば、虹が架かりラブポイントがもらえる。凝ったイベント多し。



左が手に入れたMDで自由に音楽を聴けるMDシステム。インディーズから三味線までシブ線が勢ぞろい。謎解きに絡むことも。

各々一致しているようで一致していなくて、ケンケンガクガクした事態もあった。でも、その芯の部分っていうか、根っこの部分は普遍的なものだと思う。『MOON』でも、だいたいLOVE・de・LICの愛はこんなもんよ、ぐらいにはなってんじゃないかな。たとえばラブポイントとか言葉上で愛がたくさんありすぎてちょっと恥ずかしいなってのはあるんだけど、『MOON』って独特な雰囲気があるじゃないですか。テイストというか。それがLOVE・de・LIC、みんなの愛なんじゃないかな。だから、リズムですよね。そこが僕らの愛の表現かなって。

一同　カッコイイー！

ダテに社名に「LOVE」の四文字を頂いているのではなかった、というわけだ。「戦闘のないRPG」「新機軸のMDシステム」というユニークな発想を、こともなげにゲームに組み込んでしまう大胆さを持ちながら、でも「愛」を語るにはちょっと照れ笑いが漂う。LOVE・de・LICの正体は、そんな気のいいゲーム好き&ゲーム制作集団だった。現在すでに次回作にとりかかっているというが、その基本コンセプトは『MOON』と同様「雑多でオッケー」（木村氏）。

こんなクリエイターたちが増えれば、ゲーム業界ももっとオリジナリティ溢れるゲームで彩られるのに、とも思う。しかしプレイヤーの目が肥え、実力派のクリエイターが前面に出てきている現在、「自由にゲームを作る」ことは、決して簡単なことではない。工藤氏の言葉に今後のLOVE・de・LICの活躍を期待しながら、この記事を締めくくらせていただこう。

工藤　自由にやれるっていいなっていうのはある。でもそのかわり、言い訳きかないんだっていう辛さもどんどん出てきちゃうから、その辺での葛藤とか、自分の思う満足度との戦いになっていくと思うんですけど。だから、まだ始まったばかりですよね、ほんと。

PART 2

'97発売全493タイトル

プレイステーション 完全カタログ



本カタログでは、12種類のアイコンを使用してゲームの内容をあらわしています。各アイコンの内容は以下の通りです。

- 戦 1Pvs2Pなど、2人以上のプレイヤーで戦うことのできるゲームです。
- 宴 宴会やパーティなどで複数人数で盛り上がれる要素がふくまれているゲームです。
- 福 ほのぼのとした気持ちや、楽しい気持ち、幸福な気持ちになれるゲームです。
- 恐 ホラーやサスペンスなど、恐怖感やスリルを感じさせてくれるゲームです。
- 脳 推理力や理解力、知識などが必要とされる思考型のゲームです。
- 技 反射神経や動体視力など、操作に関するテクニックを必要とするゲームです。
- 得 オマケがたくさん付いていたり、廉価版であったり、お買い得感の強いゲームです。
- 銘 定番のシリーズものや、大作ものなど、一般的な評価の高いゲームです。
- 簡 全体的な難易度が低めになっていて、初心者でも気軽に遊べるゲームです。
- 嗜 趣味性が強いなど、カルトゲーム的な要素が強いことをあらわしています。
- 恋 恋愛シミュレーションなど、メインキャラクターが女性になっているゲームです。
- 育 何かを発展させたり、キャラクターを成長させたりすることが目的のゲームです。

格闘ゲーム
★ALL OF★ FIGHTING ACTION

リアルなモビルスーツの動きが魅力

戦 技 嗜



GUNDAM THE BATTLE MASTER

●バンダイ●MC容量ー●プレイ人数1～2●￥6,800●97年6月20日発売

『ガンダム』シリーズのモビルスーツたちが戦う対戦格闘アクション。登場モビルスーツは、この作品のためのオリジナル機体を含めて全10機。ガンダムやジオングなど人気の高いモビルスーツがリアルに戦う。細かい部分まで描き込まれたモビルスーツの動きが非常に美しい。

カードで技を強化し華麗に豪快に闘え！

戦 宴 技



CRITICAL BLOW

●バンプレスト●MC容量1●プレイ人数1～2●¥5,800●97年12月4日発売

10人の格闘家によるポリゴン格闘ゲーム。キャラのなかにはロボットやアンドロイド少女といった変わり種もおり、それぞれが個性的な戦法と敵を一撃で粉砕する必殺技を持つ。技を強化するカードを奪い合う「トレーディングモード」を搭載。豪快な技で一撃必殺を狙え！

美少女たちによる、熱きバトル!!

恋 戦 嗜



あすか120%エクセレント BURNING Fest.

●ファミリーソフト●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年5月9日発売

パソコンやPCエンジンで人気の高かった美少女系格闘アクションのリニューアル版。基本的なシステムは前作と変わっていないが、学園内で情報を得て最終奥義が使えるようになるというアドベンチャー的な要素が追加されている。声優陣を変更、新しい声が収録されている。

SNKキャラクター大集合！

戦 技 得



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●SNK●MC容量1●プレイ人数1～2●￥2,800●97年3月28日発売

SNKの歴代キャラクター24人が3人一組のチームで戦う人気格闘アクション。後のシリーズで採り入れられた「チームエディット」モードが導入されており、好きなキャラクターを選ぶことができる。必殺技をボタン一つで出せたりと、初心者でも簡単にプレイできる。

強化外骨格って、スゴイ

戦 簡 嗜



覚悟のススメ

●トミー●MC容量ー●プレイ人数1～2●￥5,800●97年3月28日発売

独創的な世界観、個性が前面に押し出されたキャラクターたちが受けたコミック『覚悟のススメ』が、3D格闘ゲームになった。主人公の葉隠覚悟や散・朧といったキャラクターが、原作どおりのアクションやキメ台詞で闘う。操作が簡単なので、格闘ゲーム初心者も気軽に楽しめる。

チャンバラアクションのザ・ベスト版

戦 得 銘



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

●SNK●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥2,800●97年3月20日発売

独特の世界観と豊かなキャラクター性で大ヒットのチャンバラ格闘アクション『サムライスピリッツ』シリーズ第3弾。今回は総勢12名のキャラクターで、「修羅」と「羅刹」というまったく攻撃タイプの違うシステムを導入。このザ・ベスト版は“買い”だ。

プレステ最強格闘家伝説、再び！

戦 福



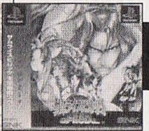
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●SNK●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年7月4日発売

『餓狼伝説』など人気ゲームのキャラクターたち、総勢27人のなかから3人を選んでチームバトルを行なう。基本的には前作のシステムを踏襲しているが、空中ガードができるようになるなどの新要素が、各キャラの新しい戦闘スタイルを可能にしている。

各種アレンジで、快適さが大幅に向上

戦 技 銘



サムライスピリッツ 天草降臨スペシャル

●SNK●MC容量1●プレイ人数1～2
●¥5,800●97年12月25日発売

人気剣劇格闘シリーズ第4弾。ネオジオ版と比べても遜色のない完璧な移植。そのうえ、デモシーンを飛ばしてロード時間を短縮したり、ボタン一発で複雑なコマンドの必殺技を出せるように設定できるなどうれしい改良も加わった。チャムチャムと壬無月斬紅郎も参戦する。

香港映画の雰囲気を漂わす異色格闘

戦 技 嗜



ザ・マスターズファイター

●シネマサプライ●MC容量1●プレイ人数1～2●¥5,800●97年11月20日発売

海外の人気格闘ゲーム『MASTER FURY』をリメイクして移植した格闘ゲーム。主人公の日本人タクヤはテコンドーの使い手。彼を狙う謎の組織との激闘が繰り広げられる。大きなキャラが独特の動きで画面狭しと大活躍する。とくに連続技を決めた瞬間の爽快感が楽しい快作。

発想がユニークな格闘アクション

戦 技 嗜



三國無双

●光栄●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年2月28日発売

『三國志』でお馴染みの関羽や張飛といった武将たちがキャラクターになっている対戦格闘。もともとの世界観をまったく損なうことのない武将たちの動きは秀逸。コマンドはシンプルで、駆け引きが楽しい。それぞれの武器の重さが反映されており、効果音も非常によい。

鋼鉄の闘士が火花を散らして激突する

戦 福 技



サイバーボッツ ～フルメタルマッドネス～

●カプコン●MC容量1●プレイ人数1～2
●¥5,800●97年12月25日発売

アーケードで人気を博したロボット格闘が、PSに満を持しての移植。軽快な動き、豪快な技が爽快。強力かつ派手な必殺技はPS版でも大いに健在だ。さらに、アーケード版の敵キャラが使用可能に。悪の王女デビロットになり、謎の零豪鬼を縦横に操れる。

メカマニア必見の格闘アクション

戦 技 嗜



ZERO DIVIDE 2

●ズーム●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年6月27日発売

コンピュータのネットワーク上で繰り広げられる、攻性プログラムメカと呼ばれるキャラクターたちによる格闘アクション第2弾。操作性がシンプルで、スピーディーなゲーム展開が爽快。新キャラが2体追加されており、前作同様隠しキャラやおまけ的な要素も満載の作品。

この興奮はゲームセンター以上！

戦 銘



ストリートファイターEX plus α

●アリカ／カプコン●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年7月17日発売

『ストII』シリーズのリュウやケン、春麗といったお馴染みのキャラクターたちが3Dになって登場だ。波動拳などの技も、もちろんポリゴンでばっちり再現されている。家庭用ではとことん必殺技の練習ができるトレーニングモードなどが追加されているので、初心者も安心。

ひと味違った格ゲー

技 戦



超人学園ゴウカイザー

●アーバンプラント●MC容量一●プレイ人数1～2●￥5,800●97年7月18日発売

原作はOVAやラジオドラマ化されている人気作品。戦いの前にキャラクターがいちいち変身するのが楽しい。また、オプションで画面を2Dと3Dに切り替えることができるという斬新な試みもされている。おまけの設定資料や描き下ろしイラスト満載のデータバンクも充実。

『ストII』シリーズ傑作3本パック

戦 技 銘



ストリートファイターコレクション

●カプコン●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年10月23日発売

2D格闘ゲームブームの火付け役となった傑作『ストII』シリーズ。本作はそのなかでも人気の『スーパーストリートファイターII』『スーパーストリートファイターIIX』『ストリートファイターZERO 2'』の3本が収録されている、お買い得ソフトだ。

人気格闘ゲームシリーズ第1弾！

戦 技 得



鉄拳 —TEKKEN—

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1～2
●オープンプライス●97年3月28日発売

アーケードで大ヒットを遂げた人気格闘アクションのPSへの移植作。4つのボタンが右、左の手足に対応しているという独特の入力方法が最大の特徴。実際に人間を操っているような感じが持てるようになっている。隠しキャラも多数存在。

あの美少女たちが帰ってきた!!

恋 戦 嗜



セイバーマリオネットJ ～BATTLE SABERS～

●バンダイビジュアル●MC容量一●プレイ人数1～2●￥6,800●97年3月28日発売

テレビアニメやコミックで大人気の『セイバーマリオネットJ』の美少女キャラクターたちが激しいバトルを繰り広げる、3D対戦格闘アクション。「乙女回路」などの原作の設定を生かした作品となっている。限定版にはマスコット人形やポートレートなどが同梱されている。

充実の内容はまさにシリーズの集大成

戦 福 簡



ドラゴンボール ファイナルバウト

●バンダイ●MC容量1●プレイ人数1～8
●￥5,800●97年8月7日発売

少年時代の悟空をはじめ、フリーザやセル、トランクス、ベジータ、魔神ブウなど、歴代の強豪が一堂にそろった豪華版。必殺技の応酬はもちろん、作品の世界観そのままの空中戦も可能だ。また、オリジナルのメテオスマッシュシステムの採用で、一発逆転も狙えるようになった。

天使と同化した少女がハイパーバトル

恋 戦 技



闘姫伝承 ANGEL EYES

●テクモ●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年12月11日発売

個性的な外見と奇抜な能力を持つギャルの格闘ゲーム。アーケードからの移植に際して、攻撃力を低く抑えバランスを再調整している。派手で個性的な必殺技ももちろん健在。さらにPS版では11人の隠れキャラや、イラストギャラリーなどのオマケ要素も充実している。

今度の飛竜は3Dリアルバトルだ！

技 戦



バーチャル飛竜の拳

●カルチャーブレーン●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年7月17日発売

あの名作『飛竜の拳』がフルポリゴンになって帰ってきた。このシリーズ最大の特徴といえば、なんといっても独自の「心眼システム」だろう。これを使うことで、相手の弱点や、攻撃してくる場所がわかってしまうのだ。相手の攻撃をかわして、ド派手な秘奥義をキメる！

クエストモードがまたまた楽しい！

戦 技



TOBAL 2

●スクウェア●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年4月25日発売

マンガ家・鳥山明氏によるキャラクターデザインの対戦格闘アクション第2弾。美しいグラフィック、なめらかな動き、RPG的な要素満載のクエストモードなど、前作の特徴を継承しつつ、新キャラクター2人、飛び道具が使える「奥義」など新要素を盛り込んだ傑作。

3種類の格闘流派が勝負の分かれ目

戦 技



FIGHTERS' IMPACT

●タイトー●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年4月25日発売

アーケードで好評を博した対戦格闘アクション。各キャラクターはそれぞれ3種類の格闘流派を持っており、どの流派を選ぶかによって使える技がまったく異なる。タイミングよくコマンドを入力し続けて、次々と連続技を決める「モーションスライドシステム」は壮快感いっぱい。

50人のキャラクターを使いこなせ！

戦 技 得



ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●バンダイ●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥2,800●97年6月27日発売

コミックやアニメで大人気の『ドラゴンボール』のキャラクターが戦う格闘アクション。総勢50人にも及ぶキャラクターのなかから、最大6人で対戦が可能な戦闘システムが圧巻。コマンドも簡単なので、初心者でも気軽にプレイすることができる。

アメリカンヒーローズによる超格闘対戦

戦 技



マーヴル・スーパーヒーローズ

●カプコン●MC容量1●プレイ人数1〜2
●￥5,800●97年9月25日発売

アーケードゲームで人気を博した格闘ゲームのPS版。アメリカンコミックで活躍するスパイダーマンや超人ハルクなどのヒーローたちが、打撃技や派手な特殊能力を駆使して戦う。にぎやかな演出やド迫力の戦闘は、眺めているだけでも興奮する。

K-1の熱闘を余すところなく再現

戦 技



FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE

●エクシングエンタテイメント●MC容量4〜10
●プレイ人数1〜2●￥5,800●97年9月11日発売

多くの熱烈なファンを有する格闘グランプリK-1。ポリゴンとモーションキャプチャーを使ってリアルに表現された選手の動きは、まさに圧巻。実際の試合の、緊張感と溢れる熱気が忠実に再現されている。選手数が15人以上に追加されたほか演出も強化された。

水木ワールドの妖怪バトル

戦 技



水木しげるの妖怪武闘伝

●KSS●MC容量一●プレイ人数1〜2
●￥5,800●97年4月25日発売

子泣きじじいや砂かけばばあなど、マンガ家の水木しげる氏が描く妖怪たちが戦う対戦格闘アクション。それぞれのキャラクターはポリゴンで描かれている。必殺技をひとつのボタンで出せるシステムは、初心者でも簡単に楽しめる。各キャラクターの個性的な必殺技がユニーク。

斬新な一撃必殺システムがウリ

戦 技



ブシドーブレード

●スクウェア●MC容量1●プレイ人数1〜2●￥5,800●97年3月14日発売

刀などの武器を使用したキャラクターたちが主役の純日本風剣劇格闘アクション。体力ゲージが存在せず、急所を討てば一撃で相手を倒せるというまったく新しいシステムが最大の特徴といえる。またフィールドが非常に広く、各キャラクターが自由自在に動き回れる。

大人気格闘ゲームの完全移植作！

戦 技



REAL BOUT 餓狼伝説

●SNK●MC容量1●プレイ人数1〜2
●￥5,800●97年1月10日発売

大ヒット格闘アクション『餓狼伝説』シリーズ第5弾。3ラインバトルの調整やリングアウト制の導入など、前作『3』からの改良点は多い。パワーゲージが採用されており、超必殺技や潜在能力が使いやすくなっている。PS版オリジナルのモードも追加された。

ボタン一つでケモノに変身可能

戦 技



BLOODY ROAR

●ハドソン●MC容量1●プレイ人数1〜2
●￥5,800●97年11月6日発売

ハドソンのPS参入第1弾はポリゴン格闘ゲーム。技のコマンドをほぼ統一することで、初心者にも遊びやすいシステムを実現している。最大の特徴は獣人に変身する獣化。獣化によるパワーアップを、どのタイミングで使用するかが勝敗の分かれ目。

アリーナでパーツを入手し機体を強化！

戦 技 得



ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA

●フロム・ソフトウェア●MC容量1〜3●プレイ人数1〜2●¥4,800●97年12月4日発売●対戦ケーブル対応

パーツ交換可能なロボット兵器を使用する凄腕の傭兵チーム「レイブン」に所属するパイロットになり、数々の困難なミッションをこなしていく3Dロボットアクションゲーム。本作では1対1の勝ち抜き対戦が楽しめるアリーナが登場。勝ち抜くごとに新たな強化パーツが手に入る。

オリジナルロボットで頂点を目指せ

技 育



ロボ・ピット2

●アルトロン●MC容量1●プレイ人数1〜2●¥5,800●97年8月21日発売●対戦ケーブル対応

舞台は鉄壁の要塞化したコロシアム。付け替え可能な146種類のパーツを組み合わせてオリジナルロボットを作り、暴走するコンピュータシステム「ミューズ」を倒す。パーツはそれぞれにカラーリングができる。敵ロボットは120体以上。戦闘経験を積むほどレベルアップする。

アメコミヒーローが活躍するアクション

嗜 技



アイアンマン／XO

●アクレイムジャパン●MC容量ー●プレイ人数1〜2●¥5,800●97年1月31日発売

アメリカで大人気の2大ヒーローが活躍する、派手な必殺技が楽しいアクション。アイアンマンかXOのどちらかを選び、さまざまな任務をクリアしていく。ボタンひとつで出せる必殺技と、対戦格闘アクションのようにコマンド入力によって繰り出せる必殺技もある。

アクションゲーム ★ALL OF★ ACTION

激ムズアクションの最新作登場！

恐 技



悪魔城ドラキュラX 〜月下の夜想曲〜

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年3月20日発売

『ドラキュラ』シリーズの最新作。新しい要素が盛り込まれており、主人公も人間に味方するドラキュラの息子になっている。城に隠されたアイテムなどを探しながらゲームを進めるRPG的な要素が導入された。グラフィックも大変美しい。

自分の思いどおりのメカで勝利を目指せ

育 戦



ARMORED CORE

●フロム・ソフトウェア●MC容量1〜3●プレイ人数1〜2●¥5,800●97年7月10日発売●対戦ケーブル対応

プレイヤーはとある組織の傭兵となり、数々のミッションをこなすことで地位を高めていく。ミッションを成功させたときにもらえる報酬でパーツを購入、自機を自分好みに強化することができる。また、作り上げたオリジナルロボット同士を対戦させることもできる。

超個性的な主人公ABEを操り仲間を救出

戦 技 嗜



ABE a GOGO

●ゲームバンク●MC容量1●プレイ人数1～2●¥5,500●97年12月11日発売

殺風景な惑星オッドワールドを舞台に、悪逆非道のグラッコン族に立ち向かう温和な種族マドカン族の若者ABEが大活躍。囚われた仲間を救出するため、多種多様な仕掛けを動かし、凶悪な罠をくぐり抜けていく。個性的すぎるキャラの豊かな表情は眺めているだけでも楽しい。

広大な宇宙に新天地を求めさまよう

脳 簡



10101 ～"WILL" The Starship～

●サンテックジャパン●MC容量1～15●プレイ人数1●¥5,800●97年11月6日発売

地球人を祖先に持つノア。彼らが生活するのは宇宙に点在するスペースコロニー内である。しかし、増えすぎた人口と悪化の一途をたどる環境問題を解決するため、新規の資源や移住可能な惑星の探索を決行。襲いかかる敵、ケアスを倒し探索を成功させ、ノアの窮状を救え。

誰でも一度は夢に見た？空中散歩

福 技



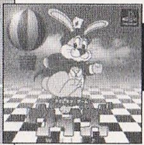
Odo Odo Oddity (おどおどおっでぃ)

●IDCメディアスタジオ●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年3月14日発売

背中に風船をつけた主人公を操作しながら、ステージ上に現われる敵やトラップをかいくぐっていく3Dアクション。ふわふわとした浮遊感が独特の雰囲気をかもし出しているのが特徴。物語は絵本の中で進行するので、グラフィックもほのぼのとしている。

謎解きアクションゲーム

脳 技



ウィズ

ビー・ファクトリー●MC容量ー●プレイ人数1●¥5,800●97年9月18日発売

ウサギのウィズを操り、制限時間以内にゴールするのが目的の軽快なアクションゲーム。各ステージには進路をジャマする敵やスイッチで作動する床などの仕掛けがバラまかれている。ゲームはアクションが主体だが、パズル要素も多分にある。

特異な世界観とパワフルな動きが楽しい

福 簡 嗜



オレっ！トンバ

●ウーピーキャンプ●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年12月25日発売

平和な世界を突然乱した「7匹の魔ブタ」とその手下「コマブタ」を倒すため少年トンバが大活躍。複雑な操作を必要としないので、初心者にもオススメのゲーム。かみつき攻撃が得意技という主人公トンバをはじめ、個性的なキャラが多数登場。愉快なアクションが面白い。

独特のアクションが魅力の話題作

脳 技



海腹川背・旬

●エクシングエンタテイメント●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年2月28日発売

釣りのルアーを使ったアクションが斬新だったSFC版の続編。釣りざおに仕込まれたゴムひもの先端にあるルアーを使いながら、各ステージにある扉を目指す。引っかけてぶら下がるなどのアクションを使いきれるかどうかが、このゲームを攻略するうえでのポイントになっている。

あのクラッシュがパワーアップし再登場
福 技 銘



クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスのぎゃくしゅう～

●SCE●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年12月18日発売●アナコン、デュアルショック対応

画面奥に向かって突き進む奥スクロールアクションゲームの続編。前作では主人公クラッシュは「ジャンプ」と「スピンアタック」しかできなかったが、今回はそれに「ボディプレス」「ハイハイ」「スライディング」が加わり、より多彩なアクションが可能になった。

夢の世界の創世秘話に迫る立体冒険活劇
福 簡



風のクロノア

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年12月11日発売

夢の世界「ファントマイル」の風の村に住むヤンチャ坊主クロノアとクロノアの友達リングの精ヒューポーが繰り広げる大冒険。ゲームは3Dアクション、といっても適宜に切り替わる視点によって2Dアクションに匹敵する簡単プレイを実現。敵を殺さない優しいゲームだ。

流砂をうまく使ってお宝をゲット!!
戦 宴



GRITZ 〈ザ ピラミッド アドベンチャー〉

●三洋電機●MC容量ー●プレイ人数1～4●￥5,800●97年5月30日発売

ピラミッドを舞台にした面クリアタイプのアクションゲーム。宝探しの専門家チームである「グリッツ」のメンバーを操作して、マップ上にあるレバーを動かし流れ出す砂をうまく使い、ライバルの盗賊団を倒しながら秘宝を探すのが目的。最高4人まで対戦できる。

『ゴエモン』が、ザ・ベストになった！
福 技 得



がんばれゴエモン ～宇宙海賊アコギング～

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1●￥2,800●97年3月20日発売

子供たちに人気の高いコナミの看板キャラクター「ゴエモン」が、RPG的な要素を含んだアクションゲームでPSにやってきた！　基本的にはSFC版のシステムを踏襲しているが、新キャラクターなど新しい部分も多い。ザ・ベスト版での登場でお買い得。

友達を救うため4つの島を舞台に大冒険
福 簡 嗜



クロック！ パウパウアイランド

●メディアクエスト●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年12月18日発売●アナコン対応

窮地に陥った友達パウパウを救うため主人公クロックの冒険が始まった。3Dのステージの中を縦横無尽に活躍。ステージの中にはさまざまな罠や仕掛けがあり、プレイヤーの挑戦を待っている。クロックの多彩なアクションを使いこなして、楽しい仕掛けの数々をクリアしていく。

Zの鼓動が再び響く。究極のMS戦が展開
戦 技 銘



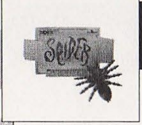
機動戦士Zガンダム

●バンダイ●MC容量1●プレイ人数1～2●¥7,800●97年12月11日発売

Zガンダムに登場するモビルスーツを3Dで完全再現。迫力のMS戦はアニメの興奮そのまま。また本作ではクアトロ大尉を主人公とする上級モードを追加。Zの物語を違った視点で楽しめる。対戦モードは比類なき快適さで、ついつい熱くなる。

クモのアクションが非常にリアル!!

脳 技



スパイダー

●BMGジャパン／ボス・ゲームスタジオ●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年5月23日発売

サイボーグのクモを操りながら、拉致された自分の肉体を取り戻すことが目的の3Dアクション。『エイリアン3』などを手掛けた映画会社「ボス・フィルム」の制作。ムービーやクモの動きが美しい。糸でぶら下がったり壁を歩き回るなどクモならではのアクションが面白い。

アクション映画の雰囲気を見事に再現！

恐 技



ザ・クロウ

●アクレイムジャパン●MC容量ー●プレイ人数1●￥5,800●97年4月25日発売

同名の映画を題材にした3Dアクション。カラスによってこの世に魂を引き戻された主人公のアッシュを操作して、彼や息子を死にいたらしめたギャングたちを倒すために戦う。殴る・蹴るなどの基本攻撃はもちろん、ステージに落ちている武器などを駆使して戦う。

コミカルなキャラクターが大活躍！

技 福



スポット ゴーズトゥーハリウッド

●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年1月10日発売

7UPのマスコットキャラクターであるスポットが、ふとした弾みで迷い込んでしまった映画の世界を舞台に活躍するクォータービューアクションゲーム。それぞれのワールドは5～6エリアで構成されており、敵キャラクターやトラップを乗り越えてクリアを目指す。

タマゴ型ロボットがコミカルに大奮闘

福 脳 簡



CYBER EGG BATTLE CHAMPION

●バンダイ●MC容量2～4●プレイ人数1～2●￥6,800●97年12月18日発売

タマゴ型ロボット「エッガー」に乗ってサイバーエッグバトルを勝ち抜く。エッガーはパーツ単位でチューニングが可能。自分好みの機体を作れる。フィールド上からすべての敵メカを弾き出せばステージクリア。敵を踏みつけたり、殴ったりして気絶させステージから落とす。

エジプトテイストの3Dシューティング

技 嗜



西暦1999 ～ファラオの復活～

●BMGジャパン●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年7月3日発売

1999年のエジプトを舞台に、エイリアンの侵略から世界を守ることがプレイヤーに課せられた使命だ。3Dダンジョンの中には、さまざまな謎や仕掛けが隠されている。エイリアンを倒しながら、秘められたスペシャルアイテムを探し出し、全21ステージをクリアしていく。

お馴染みのアクションゲームがPSに！

技 嗜



THE GREAT BATTLE VI

●バンプレスト●MC容量ー●プレイ人数1●￥5,800●97年4月11日発売

仮面ライダーブラックRXやウイングガンダムゼロ、ウルトラマンパワードといった人気ヒーローたちが活躍する横スクロールアクション。キャラクターはSDタイプとなっており、敵もシリーズゆかりのキャラクターが登場。シューティングや格闘アクションの要素も。

あかほりさとる事務所が制作協力なのだ

恋 得



超光速グランドール

●バンダイビジュアル●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年7月25日発売

かわいい女の子が主人公の横スクロールタイプのアクションゲーム。アイテムを駆使して行く手を阻むさまざまなトラップをクリアしていく。人気声優を起用したステージ間のアニメーションムービーは一見の価値あり。限定版にはデータ満載のスペシャルディスクが付く。

硝煙とオイルの匂いが香るハードSF物語

戦 技 育



装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語

●タカラ●MC容量2●プレイ人数1～2●￥5,800●97年10月30日発売●限定版￥9,800

原作は10年以上前にテレビ放映された『装甲騎兵ボトムズ』の外伝小説。プレイヤーはA.Tと呼ばれる人型兵器のパイロットになり、バトリング（A.Tの賭け試合）に参加する。試合に勝てば賞金が手に入り、自機をカスタマイズできる。ストーリーモードや対戦モードもある。

実在の都市でド迫力のカーチェイス

戦 嗜



Twisted Metal EX

●SCE●MC容量ー●プレイ人数1～2●￥5,800●97年8月28日発売

ミサイルやナパーム弾など、破壊力バツグンの兵器を多数搭載したモンスターマシンに乗り込んで、フィールド場の敵をすべて破壊する爽快なゲーム。キャラクターは個性的な12人のなかから選べる。2プレイモードは、1対1での対戦と、2人協力プレイの2種類がある。

子供の頃夢中になった影踏みをゲーム化

戦 宴 福



ダムダム・ストンプランド

●ソニー・ミュージックエンタテインメント●MC容量1●プレイ人数1～2●￥4,800●97年12月4日発売

子供の遊びの定番「影踏み」を題材にしたゲーム。7人のコミカルなキャラを追いかけて、影を踏みつけポイントを奪う。もちろん相手に自分の影を踏まれないようにすることは必須。ステージも氷でツルツルだったり、ワニが徘徊するなどバリエーション豊かに用意されている。

ウチにもドラえもんが欲しい？

簡 福



ドラえもん2 SOS！　おとぎの国

●エポック社●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年2月21日発売

今や全世界的にも人気の高い『ドラえもん』。この作品は原作でお馴染みの5人がおとぎ話の主人公に扮して、それぞれの物語のなかを冒険する。もちろんひみつ道具が重要になっており、ストーリーに密接に絡んでくる。アニメと同じ声優陣にも注目。

ポリゴンネズミが画面狭しと大暴れ！

福 技



チージィー

●ジャレコ●パスワード●プレイ人数1●￥5,800●97年7月24日発売

主人公のチージィは、マッドサイエンティストに捕らわれてしまったかわいそうなネズミ君だ。彼を操作して全26ステージに挑戦しよう。あるステージでは立体的な2Dマップだったり、また別のステージでは奥へ進んでいく3Dマップだったりと、変化に富んだ構成が面白い。

独特の風変わりなメルヘンの世界

福 簡



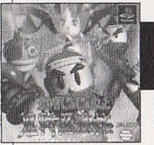
プルリラ／アーケード ギ アーズ

●エクシングエンタテイメント●MC容量1●プレイ人数1～2●￥4,800●97年8月28日発売

奪われた「時のネジ」を取り返すために不思議な世界を旅することになったザックとメル。武器はメルのおじいさんが作ってくれた魔法の杖だ。敵はすべて姿を変えられた人間や動物たちなので、杖で叩くと元の姿に戻る。2人同時プレイだと楽しさがさらに広がる。

あの頃の感動をもう一度……

簡 技



忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖

●ジャレコ●MC容量一●プレイ人数1●￥5,800●97年2月21日発売

FCで人気の高かったアクションゲームを3D化。世界観やキャラクター、アイテムやトラップなどは、昔懐かしいものを踏襲している。主人公の忍者・じゃじゃ丸が、捕らわれたさくら姫を救出するために戦うというシンプルなストーリー。

格闘ゲームの駆け引きが可能な対戦バトル

戦 技



プロジェクト・ガイアレイ

●翔泳社●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年10月23日発売●アナコン、アナログジョイスティック対応

既存の3D対戦バトルのメカものを、さらに進化させたのがこの作品。2Dの格闘ゲームのように上下段の攻防が行なえる。また、一撃必殺の技も用意されており、格闘ゲーム並みの駆け引きがあるのもうれしい。アナログコントローラ対応なので衝撃を感じながら遊べる。

映画の雰囲気を見事に再現した作品

嗜 技



バットマンフォーエヴァー ジ・アーケードゲーム

●アクレイムジャパン●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年2月14日発売

映画『バットマン フォーエヴァー』を題材とした横スクロールアクション。バットマンとロビンがゴッサムシティの平和を守るため、さまざまな武器を駆使して闘う。攻撃にはコマンド入力による必殺技や、各ステージ終了後のボーナスポイントによって使える攻撃などがある。

拾って、ぶつけて、大暴れ!!

戦 宴 簡



ポイッターズポイント

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1～4●￥4,800●97年6月12日発売●マルチタップ対応

単純明快なルールでプレイできるアクションゲーム。ポリゴンで描かれたキャラクターを操作。ステージ上にちりばめられている岩や丸太、ミサイルなどをかつぎ上げて他のキャラクターにぶつけて、ポイントの多かったものが勝者となる。最高4人で対戦できる。

4人入り乱れての大乱闘が楽しい！

戦 宴



パンツァーバンディット

●バンプレスト●MC容量1●プレイ人数1～8●￥5,800●97年8月7日発売●マルチタップ対応

ストーリーモードは横スクロール型のアクションだが、コマンドを入力することで必殺技が出せたり、格闘ゲームの要素が取り入れられている。ステージをクリアするたびにVSモードで使えるキャラが増えていく。アダプターをつなぐことで4人まで対戦ができる。

ジェットコースターの疾走感を完全再現 宴 福 簡



マッドパニックコースター

●博報堂●MC容量1●プレイ人数1
●¥4,800●97年11月20日発売

遊園地の定番人気アトラクション、ジェットコースターをPSで再現。ステージは雪山、摩天楼のど真ん中、海の中に静かな森林と、多様に変化しプレイヤーの目を楽しませる。ステージにはそれぞれ素敵なテーマ曲があり、目まぐるしく変わる風景にマッチして面白さ倍増。

活路を切り開くのは、己の拳のみ！ 技 嗜



BODY HAZARD

●ヒューマン●パスワード●プレイ人数1●¥5,800●97年7月3日発売

主人公ブレイクは地球防衛軍のエージェント。そしてマーシャルアーツの達人でもある。異世界に迷い込んだ彼に次々と襲いかかる奇怪な生物たち。武器を持たないブレイクは、自らの身体一つで戦わなければならない。ボタンの組み合わせで50種以上の技が可能。

破壊の美学、ここに極まる 技 福



メタルスラッグ

●SNK●MC容量1●プレイ人数1〜2
●¥5,800●97年8月7日発売

アーケード版、ネオジオ版と好評を博した横スクロールシューティング。敵兵士に捕まっている味方の捕虜を助けることで、強力な武器が手に入る。更に戦車を奪いかえすことでより強力な攻撃が可能。設定原画や描き下ろしのイラストなどのグラフィックを見られるアートギャラリーも。

浮遊感が気持ちいい傑作アクション 福 技 簡



マジカルホッパーズ

●バンダイ●MC容量一●プレイ人数1
●¥6,800●97年2月28日発売

軽快な動きと、いろいろなアングルに変わる視点が特徴のアクションゲーム。ステージ数は全部で23。キャラ2人の基本動作は「走る」「攻撃」「ジャンプ」の3つ。空を飛ぶことの壮快感を見事に再現している。美しいグラフィックや画面構成が非常に楽しい、お手軽に楽しめる作品だ。

残虐な恐竜が強大なパワーで襲いかかる 恐 技 嗜



ロストワールド ジュラシック・パーク

●EAV●パスワード●プレイ人数1
●¥5,800●97年12月4日発売

記録的な大ヒット映画『ジュラシック・パーク』をゲーム化。制作にはスピルバーグ率いる「ドリームワークス」があたっている。フルオーケストラ録音のBGMや迫力の効果音、美しい背景の中を画面狭しと暴れ回る恐竜等々、映画以上のショックと興奮がプレイヤーを直撃する！

多彩な戦闘が楽しい格闘系アクション 技 戦



MAD STALKER 〜FULL METAL FORCE〜

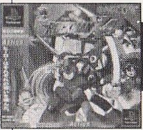
●ファミリーソフト●MC容量1●プレイ人数1〜2●¥5,800●97年7月3日発売

横スクロール型のロボットアクション。スレイブギアというメカを操り、暴走したコンピュータを止めるため死地に乗り込んでいく。コマンド入力で必殺技が使えるという、格闘ゲームのようなシステムが斬新。登場キャラを使っての対戦モードもある。

ロールプレイングゲーム
★ALL OF★ ROLE PLAYING

2Dの魅力を徹底追究

技 銘



ロックマンX4

●カプコン●MC容量1●プレイ人数1
●¥5,800●97年8月1日発売

『ロックマン』の100年後の世界を舞台にエックスとゼロの活躍を描く。2D横スクロールの魅力を徹底して追究したグラフィックが美しい。エックスの遠距離攻撃用バスターかゼロの近距離専用の剣かをセレクトすることで、2通りのアクションが楽しめる。

3D空間で迫力のロボットバトル

福 嗜



OUT LIVE Be Eliminate Yesterday

●サンソフト●MC容量3●プレイ人数1
●¥5,800●97年7月24日発売

舞台は遠い未来の宇宙。プレイヤーはファイティングウォーカーと呼ばれる二足歩行型戦闘機「ZERO」に搭乗して、さまざまなミッションをクリアしていく。3Dダンジョン内ではマス目単位で移動し、敵と遭遇したら戦闘に突入。武器を購入してパワーアップさせていく。

あのレミングスがアクションに挑戦

技 銘 嗜



Lomax

●トミー●MC容量1パスワードあり●プレイ人数1●¥4,800●97年12月18日発売

パソコンゲームの名作『レミングス』のキャラたちが今度はアクションゲームに登場。主人公はレミングスのロマックス。彼を操作し、ステージをクリアしていく。ゲームはオーソドックスな横スクロール型だが、難易度設定など絶妙なバランス調整が高い完成度を実現。

使い魔の魔物を育てて、強い魔物を倒せ

育 簡



アザーライフ アザードリームス

●コナミ●MC容量3●プレイ人数1
●¥5,800●97年11月13日発売

魔物を使って敵と戦う魔物使いの少年が主人公のRPG。舞台はモンスパイアの街と魔物の塔の2カ所。魔物の塔を冒険してアイテムや魔物の卵を入手し、それを元に装備を強化する。また、街では7人の女の子と仲よくなれる。フリーシナリオで人生の行方はプレイヤー次第。

アニメーションの興奮を再現するロボットゲーム

アクションゲームのなかで1997年に目立ったのが「ロボットモノ」だ。とくに夏にリリースされた『ARMORED CORE』は傑作。ロボットを自分好みにデザインでき、そのロボットアニメ顔負けの自由度の高い挙動で多くファンを魅了した。もうひとつが『Zガンダム』。原作の興奮を完全再現したその出来は特筆モノ。ロボットアニメが不調の現在、今後ロボットトレンドをリードするのはゲーム……なのかも。次はゲ○ターロボの再現を熱望！

元祖RPGシリーズの外伝

脳 技



ウルティマ アンダーワールド

●EAV●MC容量7●プレイ人数1
●￥5,800●97年3月14日発売

RPGの元祖である『ウルティマ』シリーズの外伝的作品。これまでの斜め見下ろし型から、ポリゴンを使ったダンジョンが舞台になっている。戦闘もポリゴンで描かれたキャラクターとのリアルタイムバトルに変更されている。自由度の高いキャラのパラメータ設定は魅力。

人々を脅かす魔物どもを残らず排除

脳 簡



アサンシア ～魔杖の呪縛～

●エクシングエンタテイメント●MC容量2
●プレイ人数1●￥5,800●97年11月27日発売

世界中に散らばる12人の仲間を捜しつつ、魔物たちを壊滅に追い込む。プレイするたびに変化するマップ構成、リアルタイムで進行するイベント等々、繰り返しプレイしても新鮮さを失わないように工夫されている。任意のマップに挑戦する段位認定モードを搭載する点も面白い。

ポリゴンダンジョンで悪者退治に大奮闘

恋 福 簡



クライムクラッカーズ2

●SCE●MC容量1～15●プレイ人数1
●￥5,800●97年11月27日発売

悪に立ち向かうクライムクラッカーズが再び大活躍！　今度の主役は新チーム「グッピーチーム」。またダンジョンには高低差が加わり戦略性がアップしている。オートマッピング機能や、簡便な操作系を採用。イベントなど随所に挿入される綺麗なアニメーションも楽しいぞ。

多彩なアクションが魅力のRPG

脳 技



アランドラ

●SCE●MC容量1～3●プレイ人数1
●￥5,800●97年4月11日発売

キャラクターの動きがなめらかで美しいアクションRPG。主人公はまどろみの一族の若き英雄アランドラ。彼の波瀾万丈の物語を綴ったストーリーとなっている。経験値の概念がないので、レベル上げの戦闘をする必要はないがボスとのバトルが非常に難しい。

アクションRPGと格闘ゲームが融合

福 簡



グランストリーム伝紀

●SCE●MC容量1～15●プレイ人数1
●￥5,800●97年11月6日発売

舞台は地殻変動によって、多大な被害を受けた世界。プレイヤーは生き残った人々を救うため冒険の旅に出る。冒険の途中には、さまざまな怪物が出現し行く手を阻む。コマンド入力で繰り出す必殺技を駆使して打倒せよ。絶妙のゲームバランスで間口の広いゲームとなっている。

環境破壊の危機から生命を救う冒険の旅

福 銘 簡



アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ～

●ライトスタッフ●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年12月25日発売

人気RPG『アルナムの牙』の続編が登場。時間変化で刻々と変わる風景、天候。たとえば夜になるとお店が閉まって買い物できなくなったりする。戦闘はターン制バトル。必殺技や仲間との連携技で闘っていく。香華術というアイテムを作成しストックする独特のシステム。

最強の必殺技を作り出す！

福 銘



サガ　フロンティア

●スクウェア●MC容量2●プレイ人数1
●￥6,800●97年7月11日発売

複数の主人公から1人を選んだり、プレイヤーの選択によってシナリオが変化するシリーズ伝統のシステムは健在。今回はさらに、複数のキャラを自由に組み合わせて作る連携プレイが、戦闘に面白みを加えている。PSだから実現した美麗なグラフィックでいっそうの臨場感だ。

壮大な物語の本格派ファンタジーRPG

脳 育



黒の剣

●シーディーブロス●MC容量1～8●プレイ人数1●￥5,800●97年10月9日発売

パソコンで人気を博したファンタジーRPG。PSへの移植にあたって、大幅なパワーアップが計られている。黒の剣をめぐり、黒髪の少女シノブ、剣士カイエス、ゼヒュードルらが運命の渦に引き込まれていく。イベントシーンの会話に声優を起用。美しいグラフィックにも注目。

キミは歴史の覇者になれるか？

脳 嗜



三國志孔明伝

●光栄●MC容量3●プレイ人数1
●￥7,800●97年2月14日発売

『三國志』に登場する英傑のなかでもとくに人気の高い、諸葛亮孔明を主人公にしたRPG。戦闘はユニットによるシミュレーション形式になっている。クラスアップやクラスチェンジの要素もあり、非常に奥行きのある戦闘が楽しめる。「三顧の礼」などの名場面ではムービーが入る。

吸血鬼が主役の異色RPG

脳 恐



ケイン・ザ・バンパイア ～最後の選択～

●BMGジャパン●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年5月30日発売

重苦しい世界観と過激な表現によって進んでいく、吸血鬼が主人公という異色アクションRPG。自分の身体にかけられた呪いを解くために吸血鬼として甦った騎士ケイン。吸血鬼なので昼間の活動には弱く、体力回復のために村人の血を吸わなければならない。

多彩な戦闘形態で敵を叩き潰せ！

嗜 簡



神聖伝メガシード 復活編

●バンプレスト●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年7月31日発売

クォータービューのシミュレーションRPG。主人公はバイオファイターと呼ばれ、特殊な変身能力をその身に秘めている。戦闘を重ねて成長していくと、次々と新しい戦闘形態に変身できるようになるのだ。なお、島本和彦氏の手によるコミックス作品も発表されている。

不思議な生物ポムを捕まえよう

脳 技 育



こみゅにてぃぽむ

●フィルインカフェ●MC容量1～3●プレイ人数1●￥5,800●97年10月30日発売

プレイヤーは魔法使いのルルになり、大陸に点在する奇妙な生物ポムを求めて冒険するアクションRPG。ダンジョンも豊富で、ポムがいないと先へ進めない場所もある。また、捕獲したポムを彼らの国へ運べば国が活性化され、ルルの冒険に大きなメリットをもたらすようになる。

かわいいキャラと本格的システムが魅力

福 脳 銘



チョコボの不思議なダンジョン

●スクウェア●MC容量1●プレイ人数1
●¥6,800●97年12月23日発売

『FF』シリーズの人気キャラ、チョコボがとうとう主役の座を手にした。入るたびに変化するダンジョン、多種多様なアイテムやイベント、ど派手な魔法や召喚術の数々と本格的なシステムでプレイヤーを飽きさせない。敵キャラたちもかわいくデフォルメされているが油断は禁物。

『サムスピ』キャラ総出演のRPG

脳 技



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

●SNK●MC容量1～2●プレイ人数1
●¥6,800●97年6月27日発売

独特の世界観で人気の格闘アクション『サムライスピリッツ』のキャラクターたちが登場する本格的RPG。覇王丸やナコルルといったキャラクターのなかから主人公を選び冒険の旅に出る。戦闘システムはコマンド選択以外に、格闘アクション風のコマンド入力式にもできる。

美しいグラフィックのアニメシーン満載

福 脳



TILK ～青い海から来た少女～

●TGL●MC容量6●プレイ人数1
●¥5,800●97年4月25日発売

良質のアニメ作品を見ているかのような、美しいグラフィックが魅力のシミュレーションRPG。戦闘はターン制のシミュレーションによって進んでいく。各キャラクターには属性の概念があり、敵との相性を考えた戦闘が要求される。イベント時の選択肢によって展開が変わる。

テンポのよさはゲームの基本!!

脳 嗜



聖痕のジョカ ～光と闇の聖王女～

●タカラ●MC容量2～12●プレイ人数1
●¥5,800●97年4月25日発売

コミック『聖痕のジョカ』の世界観をベースにしたシミュレーションRPG。デフォルメされたキャラクターや立体的なフィールドすべてがポリゴンで描かれた戦闘シーンが魅力。全体的なテンポがよく、初心者でも簡単にこの世界にとけ込めるだろう。

お喋りチビキャラRPGの続編がPSに登場

福 銘 簡



テイルズ　オブ　ディスティニー

●ナムコ●MC容量1～3●プレイ人数1
●¥5,800●97年12月23日発売

スーパーファミコンの名作『テイルズ　オブ　ファンタジア』の続編がパワーアップしてPSで新登場。前作で好評だった、キャラのお喋りやリアルタイムバトルシステムがさらに進化。キャラの声は、緑川光や井上喜久子ら人気声優が担当し、ゲームをいっそう盛り上げている。

重厚な物語と音楽が奏でる大河ドラマ

脳 育



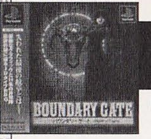
タクティクス　オウガ

●アートディンク●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年9月25日発売

『伝説のオウガバトル』の世界観で新たなシステムをもとに登場したのがこの作品。さまざまな地形、天候、高低のある立体マップ上で行なう戦闘には、前作をも上回る戦略性が必要とされるが、ゲームの説明などを検索できるチュートリアル機能も随時利用でき初心者でも安心。

PC-FXで人気を博したRPG

脳 簡



バウンダリーゲート

●パック・イン・ソフト●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年7月17日発売

シリアスなストーリーや、流行りのアニメ色を廃したグラフィックなど、随所に作り手の感性が光る3DダンジョンRPG。街の間の移動は行き先を選ぶだけ、ダンジョン内はオートマッピング機能付き、とRPG初心者でもすぐに楽しめる、わかりやすい作りになっている。

キミは伝説の塔へとたどり着けるか？

脳 簡



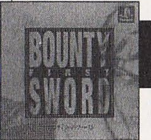
トレジャーギア

●末来ソフト●MC容量2●プレイ人数1●￥5,800●97年7月31日発売

プレイヤーと敵が交互に行動するリアルターンシステムのRPG。まずは難易度の低い3つのダンジョンで紋章を手に入れるところから始めよう。紋章にはそれぞれ3つの職業になれる力が秘められている。ダンジョンは入るたびに地形が変化するので、マッピングは不要。

オートバトルでサクサク進む展開がいい

嗜 脳



バウンティソード・ファースト

●パイオニアLDC●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年6月6日発売

リアルタイムで展開するバトルシーンが印象的な、壮大なストーリーのシミュレーションRPG。「味方殺し」の汚名を受けた主人公が、軍事国家に対する反乱軍のリーダーとなって戦っていく。リアルタイムのバトルシーンは見もので、マルチシナリオになっている。

キャラクターの切り替えが最大のポイント

福 脳



Neorude（ネオリュード）

●テクノソフト●MC容量2●プレイ人数1●￥6,800●97年5月9日発売●マウス対応

プレイヤーがキャラクターを直接操作せずに、カーソルを移動先や調べたい宝箱などに合わせてキャラクターを導くことによって、さまざまな謎を解いていくという、新感覚のRPG。場面に応じてキャラクターを切り替えて、パズル的な謎を解いていく行程が非常に楽しい。

豪華なスタッフによる大作RPG！

福 脳



PAL —神犬伝説—

●東映ビデオ／東北新社●MC容量1～3●プレイ人数1●￥6,800●97年4月25日発売

映画監督の雨宮慶太氏が演出、作曲・編曲者の後藤次利氏が音楽を担当した異色RPG。悪の組織に連れ去られた飼い主を救う主人公が犬というのもふるっているが、昭和30年代の下町をイメージした世界観もノスタルジックな雰囲気をかもし出している。

間接指示のもどかしさが新鮮なRPG

福 簡 嗜



Neorude2

●テクノソフト●MC容量1●プレイ人数1●￥6,300●97年11月20日発売●マウス、アナログコントローラ対応

独特の「リーディングシステム」を採用したRPG第2弾。カーソルで物体や移動方向を指示すると、キャラがそれに応じたアクションを行なうという間接的操作がもどかしくも面白い。戦闘よりも情報集めや、謎解きで経験を積む点も斬新。行動結果でさまざまに変化するシナリオも魅力。

スケールの大きさは天下一品！

福 脳 銘



ファイナルファンタジーⅦ

●スクウェア●MC容量1●プレイ人数1
●￥6,800●97年1月31日発売

超人気RPGシリーズ最新作。キャラクターや背景がポリゴンになり、映画的な表現がさらに確立された傑作だ。システム面での最大の特徴である、武器や防具に付帯することで魔法が使えたり特性が追加される「マテリアシステム」が秀逸。

初心者も安心の可愛さ溢れるRPG

脳 銘 簡



ファーランドストーリー ～四つの封印～

●TGL●MC容量2●プレイ人数1●¥6,800
●97年11月27日発売●マウス対応

パソコンゲームの傑作『ファーランド』シリーズの最新作。戦闘はタクティカルコンバットで行なわれる。ユニット同士の戦闘では、可愛いちびキャラが全身を使って精いっぱいに活躍しプレイヤーを楽しませる。ユニットの特性を考慮した作戦立案が重要になる。

イベントやシステムがパワーアップ

脳 得 銘



ファイナルファンタジーⅦ インターナショナル

●スクウェア●MC容量1●プレイ人数1
●￥6,800●97年10月2日発売

『FFⅦ』を海外用に調整し直したバージョン。ダンジョンの出入り口などに矢印を表示したり、敵の種類を増やしたり、イベントが追加されたりと、このソフト独自の要素が多数ある。また、おまけとして設定資料が詰まったデータベースがついているのも見逃せない。

『FF』シリーズの新しい可能性

脳 銘



ファイナルファンタジー タクティクス

●スクウェア●MC容量1●プレイ人数1
●￥6,800●97年6月20日発売

大人気RPG『FF』シリーズのシステムを導入したシミュレーションRPG超大作。「獅子戦争」と呼ばれる戦乱の世を舞台にした波乱に満ちた物語。ジョブチェンジやアビリティ、召喚獣による攻撃など『FF』シリーズではお馴染みのシステムが多く採り入れられている。

階級と属性がゲームを左右する!!

嗜 脳



フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～

●やのまんゲームズ●MC容量2●プレイ人数1●￥5,800●97年4月18日発売

壮大なストーリーと確立された世界観が魅力のシミュレーションRPG第2弾。他機種で発表された前作の8年後から物語は始まる。なおも続いている種族間の争いや、共和国内での覇権争いなど、相変わらずテーマは重厚なものとなっている。

名作RPGがPSで復活!!

得 銘



ファイナルファンタジーⅣ

●スクウェア●MC容量2●プレイ人数1
●￥4,800●97年3月21日発売

名作と誉れの高きSFC版『ファイナルファンタジーⅣ』をPSに完全移植。内容に変更はないが、オープニングとエンディングに美しいポリゴンによるムービーが追加されている。その後のシリーズにも受け継がれている「アクティブ・タイム・バトル」が初めて採用された作品。

奥深い物語が魅力のハードSFストーリー

脳 育



フロントミッション セカンド

●スクウェア●MC容量2●プレイ人数1
●￥6,800●97年9月25日発売

リアルな世界観、ハードなストーリー、迫力の戦闘で人気を博したシミュレーションゲーム。前作のSFC版の世界を継承し、新たな戦場を舞台に、再び悲劇が起こる。秀逸な物語や演出、グラフィックは、スクウェアならでは。難易度はやや高めだが、それだけに楽しめる内容だ。

魔王を倒し、女の子の笑顔を守れ！

恋 育 簡



ブルーブレイカー ～笑顔の約束～

●ヒューマン●MC容量2～13●プレイ人数1●￥5,800●97年12月25日発売

世界と世界が細い回廊によって結ばれた奇異なゲーム空間が舞台。剣士ケインが魔王討伐＆花嫁探しの大冒険をする。花嫁候補は、ケインと冒険の旅をともに行く美女たち。会話や、戦闘時の指示、行動によって好感度が変化。スキルアップとともに、仲間との絆が深まる。

アニメ映画のような美しい動きが魅力！

得 簡



ポポロクロイス物語

●SCE●MC容量1～5●プレイ人数1
●￥2,800●97年6月27日発売

かわいらしいキャラクターたちが活躍するアニメタッチのRPG。画面はクォータービューで表示されており、敵と接触すると画面が切り替わらずにそのまま戦闘シーンに突入する。戦闘はシミュレーション形式で、戦略的な要素が盛り込まれている。

新たなリュウ伝説が始まる

脳 育



ブレス オブ ファイアⅢ

●カプコン●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年9月11日発売

丁寧な作りが好評のシリーズ最新作。主人公は体内に宿る「ジーン」を解放することで竜に変身。「ジーン」の組み合わせ次第でさまざまな竜に変化する。このほかにも師匠から特技を習得できたり、敵の攻撃を覚えられたりと、斬新なシステムが採用されているのが特徴。

どんなアイテムが出来るのでしょうか？

脳 育



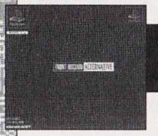
マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

●ガスト●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年5月23日発売

落ちこぼれ錬金術士のマリーが主人公の異色RPG。町の住人から依頼されてさまざまなアイテムを作る課程が非常に面白い。作ったアイテムによって埋められていく図鑑などコレクター魂に火をつける部分もあり、育成シミュレーション的な要素も兼ね備えた傑作だ。

作戦を指示し、各小隊の行動を監視せよ

脳 技 嗜



フロントミッション オルタナティヴ

●スクウェア●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年12月18日発売

『フロントミッション』より50年前の内戦の続くアフリカを舞台に二足歩行兵器「WAW」を装備した戦士の活躍を描く。プレイヤーは総指揮官。WAWの装備を整え作戦に沿った進撃ルートを指示。刻々と変化する戦況を把握し、的確な指示を与えてミッション達成を目指す。

すべてをポリゴンで表現したRPG

戦 脳 育



ラグナキュール

●ソニー・ミュージックエンタテインメント●MC容量15●プレイ人数1〜2●¥5,800●97年10月2日発売

優勝が期待される若者、リーンが主人公。プレイヤーはリーンとなり、大武闘大会で優勝を目指す。無事エンディングを迎えた後も遊べるモードがあるのがうれしい。自分が育てたキャラをメモリーカードに保存して、ほかの人のキャラとの対戦もできる。

バトルなし！ 癒しと再生の物語

脳 育



MOON

●アスキー●MC容量1●プレイ人数1
●¥5,800●97年10月16日発売

民家からお金を強奪、モンスターを殺戮しまくる傍若無人な勇者。主人公の使命はこの勇者に倒された動物やモンスターを救済すること。タマシイをキャッチして生き返させるなどでラブポイントが加算されレベルアップ。ほのぼのとした世界観が気持ちいい。

戦闘中にも多彩なイベントが発生する

福 簡 嗜



竜機伝承 〜DRAGOON〜

●KSS●MC容量3●プレイ人数1
●¥5,800●97年12月18日発売

人気パソコンゲームの移植作。タクティカルコンバットを採用したシミュレーションRPG。戦闘中にもイベントが発生する「キャラティカル」システムが特徴的。さまざまなシチュエーションで発生する戦闘は高度な戦略を要求する。フルサイズの美しいCGによるイベントも必見だ。

もう一人の自分ペルソナとともに闘え

恐 得 銘



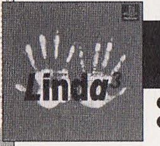
女神異聞録 ペルソナ

●アトラス●MC容量2●プレイ人数1
●¥2,800●97年6月27日発売

神や悪魔ら超常の存在とともに戦う『女神転生』シリーズの異聞。自らの別人格「ペルソナ」を呼び出し、その強大な力を使役する「ペルソナ使い」となった高校生たちが主人公。合体によって、より強力な悪魔を生み出す「悪魔合体システム」も健在。悪魔との交渉が楽しい傑作。

人間の裏側をのぞく異色RPG

脳 育



リンダキューブ アゲイン

●SCE●MC容量2●プレイ人数1
●¥5,800●97年9月25日発売

プレイヤーは同じ主人公による3つのストーリーをプレイすることで、多面的な人間の心理を経験する。惑星ネオ・ケニアを舞台に120種の野生動物を期限までに「箱船」に乗せて新天地を目指す。そこで障害となるのが怨恨などの人間臭いトラブル。予断を許さないRPGだ。

RPG感覚のロボットアクション

育 戦



雷弩機兵ガイブレイブ

●アクセラ●MC容量1●プレイ人数1〜2
●¥5,800●97年7月17日発売

プレイヤーはライドギアと呼ばれるメカを操って、地球侵略を企てる火星軍に挑む。戦闘を重ねることでレベルが上がり、HPが増えたり、多彩な技が使えるようになるなど、RPG方式の成長システムが新しい。貯めた資金で武器を強化して、自由にカスタマイズしよう。

遊びやすさ最優先設計の親切RPG登場

福 得 簡



ワイルドアームズ

●SCE●MC容量1～15●プレイ人数1
●¥2,800●97年11月20日発売

魔族との激しい戦いによって疲弊した世界を舞台に3人の主人公の冒険が繰り広げられる。選んだキャラクターによってゲームスタート地点が変わる「マルチオープニングシステム」を採用。巨大なボスキャラも登場。怪物の弱点を見抜いて、効果的な戦法で戦っていく。

殺さずの剣豪剣心が再びPSで悪を断つ

恋 福 簡



るろうに剣心 ～明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編

●SCE●MC容量1～15●プレイ人数1
●¥5,800●97年12月18日発売

『少年ジャンプ』連載の人気剣劇マンガを再びゲーム化。今回はRPGとなり謎の集団「今十勇士」の陰謀を阻止するのが目的。主人公は男の聖、女の輝の2人から選択。キャラによってイベントが変化する。ゲーム中にはデートイベントもあり憧れのキャラと楽しい一時を過ごせる。

アドベンチャーゲーム

★ALL OF★ ADVEN-TURE

ポリゴン空間を舞台に新たな冒険開始

福 技 銘



ロックマンDASH ～鋼の冒険心～

●カプコン●MC容量1●プレイ人数1
●¥5,800●97年12月18日発売

カプコンの看板キャラの一人、ロックマンが新たなフィールドで大活躍。これまでのシリーズとは異なった絵本のような世界を舞台に、少年ロックが持ち前の正義感を武器に画面狭しと大暴れ。3Dになり自由度を増したアクションと個性的なキャラが、プレイヤーを楽しませる。

閉鎖空間における、人間の真の姿とは？

恐 簡



あかずの間

●ヴィジット●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年5月9日発売

作家である竹内義和氏原作の本格派ミステリーを元にしたテキストアドベンチャー。ムービー再生中にも文字が表示される。近未来の日本で、スペースコロニーの実験施設として建てられた超高層ハイテクビルに集められた10人の人物たちが事件に巻き込まれる。

巨大な操兵を操縦し激闘を勝ち抜け

脳 簡 嗜



～聖刻（ワース）1092～ 操兵伝

●ユタカ●MC容量3●プレイ人数1
●¥5,800●97年11月6日発売

人気小説『操兵伝』をゲーム化。主人公は小説に登場する3人の英雄。それぞれの視点から物語が語られる。戦闘は操兵によるタクティカルコンバット。また操兵の能力を強化する「仮面成長システム」を採用する。状況に合わせた操兵の能力調整がゲームクリアのカギ。

エルフを脱がせることができるのだ！

福 恋



エルフを狩るモノたち
ー完全版ー

●アルトロン●MC容量1●プレイ人数1●￥7,800●97年8月7日発売●「ロボピット2」の体験版CD、ミニセル画カード付き

コマンドを選択することでストーリーが分岐していくアドベンチャー方式のゲーム。話はテレビ編の全12話をもとにしているが、プレイヤーの選択次第によっては、違った結末も待っている。アニメ版に関するカルトクイズや、スロットなどのミニゲームも用意されている。

キミはギャンブルキングになれるか？

福 嗜



一発逆転
～ギャンブルキング伝説～

●プランニングオフィスワダ●MC容量3●プレイ人数1●￥5,800●97年1月10日発売

会社社長だと思っていたはずの父親が、じつは伝説のギャンブラーであることを知った主人公が、その父親の跡を継ぐために日本各地のギャンブル場（競輪・競艇・競馬・パチスロ）をめぐって、一流のギャンブラーを目指すという奇抜なストーリー。本格的な各ギャンブルが魅力だ。

2人の視点から物語の核心に迫る

嗜 脳



火竜娘
柳　判官編／高　悠環編

●ガスト●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年9月25日発売

立場の異なる男女2名が、明時代の中国・寧波を舞台に活躍するアドベンチャーゲーム。男女それぞれの物語は独立しているのだが、メモリーカードのセーブデータを利用することで互いのストーリーをもう一方の視点でプレイすることができる。

画家、井上直久の異郷イバラードの世界

嗜 脳



イバラード
～ラピュタの孵る街～

●システムサコム●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年10月16日発売

祖父からもらった一冊の本が、少年を架空の世界イバラードへ旅立たせた。ゲームは迷路状の3Dマップを探索しながら、アイテムや情報をもとに謎を解きながら物語を進めていく書き下ろしのストーリーにより、10のステージが用意されている。

太ったシャアなんて嫌いだぁ～!!

脳 嗜



GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

●バンダイ●MC容量ー●プレイ人数1●￥7,800●97年5月2日発売

ロボットアニメ『機動戦士ガンダム』の初代テレビシリーズ前半部分のストーリーが展開するリアルタイムのアドベンチャー。物語の要所でコマンドを入力して物語を進行させていく。実写とCGが見事に一体化しているが、実写部分はすべてアメリカの俳優が演じている。

殺人ウィルスが蔓延する病院からの脱出

恐 脳 嗜



R?MJ
THE MYSTERY HOSPITAL

●バンダイ●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年11月27日発売

主人公ハジメは3人の仲間とともに、殺人ウィルスの蔓延する危険極まりない病院内に突然の事故によって閉じ込められてしまう。ウィルスに感染する前に病院から脱出せよ。全体に漂う重苦しい雰囲気、重厚かつ多様に変化するシナリオがプレイヤーに適度な緊張感を与える。

クリーチャーが大好きなあなたに……

恐 脳 嗜



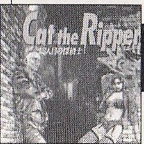
クーロンズ・ゲート
～九龍風水傳～

●ソニー・ミュージックエンタテインメント●MC容量1●プレイ人数1●￥7,800●97年2月28日発売

中国に古くから伝わる風水をベースにしたアドベンチャー作品。一種異様な世界観とゲテモノ的な登場人物たちが、なんともいえない不気味な雰囲気をかもし出している。グラフィックの美しさは必見である。真夜中の1人プレイが怖い、シュールな怪奇作品。

人気作家山口雅也氏の罠から脱出せよ！

恐 脳



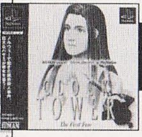
Cat the Rippre
～13人目の探偵士～

●トンキンハウス●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年7月17日発売

プレイヤー演じるところの主人公が見知らぬ場所で目覚めると、なんと目の前には血まみれの死体が倒れている！　記憶を失った主人公は濡れ衣を晴らすために3人の探偵士から1人を選び、事件の解決を依頼する。そのとき誰を選んだかによって物語は違った展開を迎えるのだ。

音もなく忍び寄る恐怖の大鋏……！

恐 得 銘



CLOCK TOWER
～The First Fear～

●ヒューマン●MC容量1●プレイ人数1●￥3,800●97年7月17日発売●マウス対応

PSでは『2』(セカンド)が先に発売されていたが、大好評に応えて、ついに前作にあたるSFC版が移植された。主人公ジェニファーを誘導して、殺人鬼シザーマンの徘徊するクロックタワーから脱出させよう。SFC版ではカットされたシーンなど、新たな見どころも満載。

1人でプレイする勇気があるか？

簡 恐



恐怖新聞

●ユタカ●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年1月24日発売

オカルトホラーコミックの第一人者つのだじろう氏原作の、同名コミックを題材としたアドベンチャー。選択肢によって、物語はさまざまな展開を見せる。実写取り込みの不気味な雰囲気がシュール。セリフなどが立体的に聞こえる音の使い方が効果的だ。

ポリゴンになった鬼太郎が大活躍！

恐 脳



ゲゲゲの鬼太郎

●バンダイ●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年1月24日発売

プレイヤーの視点で展開する3Dタイプのホラーアドベンチャー。原作は言わずと知れた水木しげる氏。鬼太郎を筆頭にしたお馴染みの各キャラクターたちが絡んで展開する、ゲームオリジナルのシナリオが3種類用意されている。

人類の未来はキミの腕にかかっている！

恐 脳



QUANTUM GATE I
～悪夢の序章～

●スターフィッシュデータ●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年6月6日発売●マウス対応

全米で大ヒットしたバーチャルシネマを再現した、テキストが表示されないムービータイプのアドベンチャー。環境破壊が進んだ西暦2057年が舞台。瞬間移動装置「クァンタムゲート」を使い、宇宙の彼方にある惑星AJ3905を人間の住める星にすることが目的。

人気コミックがアドベンチャーになった

恐 脳



地獄先生ぬ～べ～

●バンダイ●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年5月16日発売

人気コミック『地獄先生ぬ～べ～』のキャラクターがゲーム用完全オリジナルストーリーで大活躍するアドベンチャー。妖怪たちが巻き起こす7つの事件をぬ～べ～やクラスメイトたちとともに解決していく。ゲームオリジナルキャラクターも登場。

眠れない夜に最適のホラーストーリー

脳 恐



公開されなかった手記

●Team　Bughouse●MC容量2●プレイ人数1●￥5,800●97年1月17日発売

カルト的な人気を誇るクトゥルー神話をベースにしたホラーアドベンチャー。洋館を舞台に、モンスターたちと闘いながら、オカルト記者とパートナーが謎を解き明かしていくというストーリー。モンスターとの戦闘は、リアルタイムの3Dシューティング形式になっている。

時空を超えて愛猫を追いかけろ!!

福 技



シュレディンガーの猫

●タカラ●MC容量2●プレイ人数1
●￥5,800●97年5月30日発売

タイムスリップを重ね時空を超えた冒険をするアドベンチャー。主人公の少女アイリスになり、愛猫シュレディンガーの後を追い、さまざまな時代を渡り歩く。3Dで表現されたフィールド上で物語を進めていく。モンスターとの戦闘はリアルタイムで行なわれる。

これは魔女の呪いなのだろうか？

恐 脳



ザルツブルグの魔女

●T-DOGS●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年6月20日発売

古城を舞台に繰り広げられるオカルティックなアドベンチャー。ドイツとオーストリアの国境に建つ中世の城ノイエシュタット城に集まった人々が巻き込まれる殺人事件の謎を解く。随所に挿入される美しいムービーもさることながら、音楽や効果音が非常に効果的。

非日常的な世界で体験する恐怖

恐 脳



DARKSEEDⅡ

●ビー・ファクトリー●MC容量2●プレイ人数1●￥5,800●97年9月18日発売

有名ホラーアーティスト、ギーガーがモンスターデザインに協力したことで話題を呼んだ作品の続編。謎の殺人事件を起因に、主人公は非日常的な世界に足を踏み入れていく。ギーガー独特の異様な世界観をそのまま再現したような内容。

超常現象の謎を解く、本格派ADV大作

恐 脳 嗜



ジ　アンソルブド

●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント
●MC容量1●プレイ人数1●￥7,800●97年5月2日発売

シナリオの原案と監修は超常現象研究家の飛鳥昭雄氏が担当。猟奇殺人事件や超常現象などといった不可解な事件に挑んでいくアドベンチャー。画面上に登場するのは、すべてハリウッドの俳優たち。ゲーム中の選択肢により、シナリオが大きく変化する。

冒険活劇のようなグラフィックに注目！

脳 技



トゥームレイダース

●ビクターインタラクティブソフトウェア●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年2月14日発売

ポリゴンで描かれた美しい背景と、まるで人間が動いているかのような主人公のリアルさがウリのアクションアドベンチャー。多彩なアクションを駆使して、古代遺跡に隠された謎を解き明かしていく。モンスターとの戦闘は、アクションゲームとして通用するほどスリリング。

少年王ツタンカーメンの謎に迫れ！

脳 嗜



ツタンカーメンの謎 ～アンク～

●レイ●MC容量4●プレイ人数1
●¥6,800●97年11月27日発売

エジプト考古学の権威、早稲田大学の吉村作治教授が企画から原作、制作総指揮まで務めたアドベンチャーゲーム。プレイヤーの使命は、ツタンカーメンの本当の王墓を探し、彼の魂を冥界に送り出すこと。ゲームをしながらエジプト考古学の研究成果に触れることができる。

パソコンの名作美少女ゲームがPSに

恋 嗜



同級生2

●バンプレスト●MC容量2～7●プレイ人数1●¥6,800●97年8月7日発売

主人公は高校3年生の男子。15日間の冬休み中に女の子たちと親しくなり、最終的に告白するか、告白されてエンディングを迎えることが目標。場所を移動するたびに時間が経過するシステムになっているので、女の子のいそうな場所をチェックしたら、まめに探して歩く。

全生命の源、母なる海を突き進め！

福 技



DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～

●タカラ●MC容量1●プレイ人数1
●¥6,800●97年3月20日発売

潜水艦をリアルタイムで操作する、浮遊感覚がたまらない海洋アドベンチャー。海で行方不明になった父親を捜すために、主人公が潜水艦に乗り込み伝説のパンタラッサの謎を解明するというストーリー。海賊やモンスターなどが主人公の行く手を阻む。

君が微笑んでくれるなら、僕は・・・・

恋 銘



ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1『虹色の青春』

●コナミ●MC容量2●プレイ人数1●¥4,800
●97年7月10日発売●マウス対応

『ときメモ』の人気キャラ虹野沙希に焦点を合わせた作品。プレイヤーはサッカー部の補欠選手だ。練習を積んでレギュラーになり、あこがれの存在であるマネージャーの虹野を振り向かせるのが最終目標。良質のBGMと演出に、青春の熱い想いが甦ること間違いなし！

原作にはないオリジナルストーリーが魅力

脳 育 嗜



天空のエスカフローネ

●バンダイ●MC容量1●プレイ人数1●¥6,800
●97年9月25日発売●限定版¥7,800

人気のテレビアニメが原作。PS版では原作の世界観をそのままに、オリジナルの物語を展開。このほかにも新要素としてキャラクターやアニメーションが追加された。ゲームはアドベンチャータイプのストーリーパートと、アクションタイプのバトルパートで構成されている。

原作ファンは絶対買いか？

福 嗜



爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって

●バンプレスト●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年4月11日発売

テレビアニメやOVAで人気の『爆れつハンター』のキャラクターたちが活躍するマルチエンディングシステムのアドベンチャー。舞台は魔法を操るものが庶民を支配している国。権力を傘に悪行を尽くす魔法族の魔の手から庶民を救え！

豪華スタッフが贈る近未来アドベンチャー

簡 技



熱砂の惑星

●伊藤忠商事●MC容量1●プレイ人数1●￥6,300●97年9月11日発売

シナリオ＆原案に黒田愛実、絵コンテ＆演出に板野一郎が参加していることで話題を呼んだ作品。物語は22世紀の地球外惑星が舞台。そこでは、人類とエイリアンが抗争を繰り広げられていた。戦闘は3Dポリゴンの格闘アクションで行なわれる。

初恋……この恥ずかしくも懐かしいもの

恋 簡



初恋ばれんたいん

●ファミリーソフト●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年7月31日発売●マウス対応

プレイヤーは、2年間の高校生活のなかで10人の女の子たちと出会う。彼女たちとつきあっていきながら、そのなかの一人に告白されるか、自分から告白して恋人にしてもらうエンディングを目指す。最後のバレンタインにもらう女の子たちからのプレゼントで好感度がわかる。

大いなる野望を秘めて信長が甦る!!

脳 嗜



信長秘録 下天の夢

●アテナ●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年5月30日発売

織田信長の生涯を追体験できるテキストタイプのアドベンチャー。本能寺の変で死ぬ間際の信長が「もしも、もう一度生まれ変わるとしたら？」という選択を迫られるところからゲームは始まる。そして「桶狭間の戦い」「長篠の戦い」いずれかのシナリオがスタートする。

美少女の異世界探検記

脳 簡



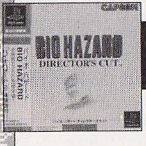
B線上のアリス ～ALICE on Borderlines～

●講談社●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年9月18日発売

運動神経バツグンで好奇心が旺盛な女子高生、アリスが主人公の冒険物語だ。舞台は異次元、つまりパラレルワールド。アリスは精神世界「シャドウ」を、破滅の危機から救い出すため異次元世界を探検する。ゲームは全編フルCGの美しい映像で進行する。

名作スプラッター、こだわりの再編集版

恋 脳 技



バイオ ハザード ディレクターズカット

●カプコン●MC容量1●プレイ人数1●￥4,800●97年9月25日発売

不朽の名作『バイオ』の世界に誰でも入れるようアレンジしたものが本作だ。難易度が低い「ビギナー」モード、カメラアングルやアイテム、敵の出現位置などが変更された「アレンジ」モードなどが追加されている。またキャラのコスチュームも替えられるようになった。

壮大なストーリーのアドベンチャー

脳 技



ベルデセルバ戦記 ～翼の勲章～

●SCE●MC容量1～4●プレイ人数1～2●￥5,800●97年4月18日発売●アナログジョイスティック対応

壮大なスケールのアドベンチャー。惑星ベルデセルバに偶然降り立った主人公が巻き込まれる、壮絶な戦乱の物語だ。ストーリー部分はアニメーションシーンを含んだ通常のアドベンチャー形式で、敵と戦う場面では本格的な3Dシューティングで進行する。

子供と一緒に遊べるほのぼの系

福



ファンタステップ

●ジャレコ●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年4月25日発売

高橋幸宏がテーマミュージック、城戸真亜子がキャラクターデザインを担当している。童話系のほのぼのとしたタッチで展開するリアルタイムアドベンチャー。絵本の中に入り込んだ主人公が、不思議な世界を探索しながらさまざまな謎を解き明かしていく。

3人の人気女性声優が実写とアニメで出演

恋 脳 嗜



ボイス ファンタジア ～失われたボイスパワー～

●アスク講談社●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年10月2日発売

ゲームの中に閉じ込められている声優を助け出すのが目的。昼夜の概念があり、昼は2Dアニメキャラで冒険。夜は実写の声優たちと会話を進め、昼の冒険のヒントをもらうというユニークなシステムが特徴だ。出演者は、横山智佐、笠原弘子、小西寛子。

謎解きの要素が満載の正統派ADV

脳 技



フェイド・トゥ・ブラック

●EAV●MC容量4●プレイ人数1
●￥5,800●97年5月2日発売

パソコンなどでヒットした『フラッシュバック』の続編にあたる、正統派アクションアドベンチャー。厳重に警備されている収容所から脱出するのが目的。敵を倒し、数々のトラップをかいくぐり進んでいく。画面はすべて3Dポリゴンで描かれている。

SF探偵ハードボイルド

脳 技 銘



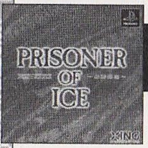
ポリスノーツ The Best

●コナミ●MC容量3●プレイ人数1
●￥2,800●97年9月18日発売

緻密に設定された世界観。近未来世界の社会問題や人との絆をテーマにした奥深い物語。練り込まれたシナリオ、ハイクオリティのグラフィック＆ビジュアル。どれも秀逸の一言。また爆弾処理やアクション性のある銃撃戦など、豊富なイベントはプレイヤーを退屈させない。

ナチス生体兵器開発の野望を粉砕！

恐 簡



プリズナー オブ アイス ～邪神降臨～

●エクシングエンタテイメント●MC容量6
●プレイ人数1●￥5,800●97年12月25日発売

第二次世界大戦直前の南極で発見された謎の生命体「プリズナー」。ナチスドイツが生物兵器への転用使用を試みる。陰謀を察知したアメリカ軍は野望を粉砕するべく行動を開始。敵の会話を調査し断片的な内容から真実を推理、正しい行動に反映させる知的アドベンチャー。

プロファイリングに基づく本格推理

脳 簡



南方珀堂登場

●アトラス●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年8月7日発売

南方は犯罪心理学を教える大学教授。彼と2人の助手は調査には赴かず、犯行現場や、関係者の取り調べ風景などが収められたビデオテープをもとに推理を進める。シナリオは練習用の軽い問題を含めて4本。登場人物がすべて人形という特異な演出で独特の世界観を醸成。

『プリティサミー』ファンは要チェック

恋 嗜



魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm

●パイオニアLDC●MC容量4●プレイ人数1●￥6,800●97年3月14日発売

人気アニメ『天地無用！』のキャラクターたちが、まったく違ったシチュエーションで活躍する同名OVAの、最終話以降のストーリーが展開されるシリーズ第2弾。『PART1』に続き、この作品では25話と26話が収録されている。

道化師殺人、それが狂気の幕開けだった

脳 銘 簡



ミントン警部の殺人ファイル「道化師殺人事件」

●リバーヒルソフト●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年12月4日発売

イギリスの港町でサーカスの道化師が死体で発見される。プレイヤーは事件担当のミントン警部となり事件を捜査し解決せねばならない。しかし、難航する捜査をあざ笑うかのように第2の殺人が起こってしまう。良質の推理小説のような練り込まれたシナリオが魅力の逸品。

自分ではない自分に怯える少女の物語

恐 嗜



マリア ～君たちが生まれた理由(ワケ)～

●アクセラ●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年12月11日発売

何かの拍子に本来の人格とはまったく別の人格になってしまう多重人格の少女マリア。プレイヤーは彼女を担当する精神科の医師になり、マリアの人格の統合を試みる。全編3DCGによる独特な画面が盛り上げる雰囲気。どことなく不気味でミステリアスなシナリオも秀逸。

人間の狂気を描いたサイコホラー

恐 脳



ムーンライトシンドローム

●ヒューマン●MC容量1●プレイ人数1●￥6,200●97年10月9日発売

『トワイライトシンドローム』の続編だが、本作は前作のような心霊現象を主題にした内容ではない。急速に発展した新興都市を背景に人間の内部に潜む狂気が物語のテーマ。主人公の女子高生を中心に猟奇殺人が発生し、次第に精神が蝕まれていくさまを描く。

パソコンで好評の難解アドベンチャー

脳 得



MYST

●ゲームバンク●MC容量2●プレイ人数1●￥2,800●97年3月28日発売

パソコンで好評を博した美しいグラフィックで展開されるアドベンチャー。コマンドの概念はなく、画面上の気になるポイントをクリックすることで物語が進行する。具体的なヒントはなく、グラフィックとサウンドを頼りに謎を解明していかなければならない。

レースゲーム

★ALL OF★ RACE

不気味なムードが大好きな人に……

恐　嗜



厄痛 ～呪いのゲーム～

●アイディアファクトリー●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年2月7日発売

独特のタッチを持った恐怖マンガで有名な、日野日出志氏監修のホラーアドベンチャー第2弾。キャラクターを入れ換えることで物語を追っていく、ザッピングと呼ばれるシステムは健在。立体的なサウンドの効果が、この作品をいっそう不気味なものにしているのはお見事。

あのセナも出発点はカートレースだった

宴　銘　簡



アイルトン・セナ カートデュエル2

●ギャップス●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年11月20日発売

実在の8つのレースコースと3つのオリジナルコース、計11のコースでカートレースを楽しめる。カートは自分の好みに調整可能、上下分割画面での対戦などで興奮のレースを演出する。アイルトン・セナ財団公認で、セナの写真集やムービーが収録されておりファン必見の一品。

映画を観た人にも観ていない人にも……

脳　嗜



ルパン三世　カリオストロの城 ―再会―

●アスミック／東北新社●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年1月10日発売

アニメ映画史上屈指の名作として名高い『ルパン三世　カリオストロの城』の後日談的なストーリーが展開されるアドベンチャーゲーム。プレイヤーは観光客となって、ルパンたちとともに再び捕らえられたクラリスを救出に向かう。原作のデータベース的な要素も強い。

アメリカンテイスト溢れた作品

嗜　技



アンドレッティレーシング

●EAV●MC容量1●プレイ人数1～4●￥5,800●97年3月28日発売●通信ケーブル、ネジコン対応

レース界でお馴染みのアンドレッティ一家総出演によるレースゲーム。時速350キロ以上という驚異的な速度を誇るインディカー、アメリカで人気の高いストックカーという2種類のレースが楽しめる。ゲーム中に流れる実況が、レースの醍醐味をいっそう盛り上げてくれる。

仮想空間のなかで冒険心を大満足させろ

アドベンチャーは翻訳すれば冒険。1997年の最も冒険的なゲームといえば『トゥームレイダース』。立体的仮想空間のなかを、縦横無尽に活躍する女冒険家レイラが印象的だった。続編にも期待がかかる。また、'97年は『ポリスノーツ』、『道化師殺人事件』等々、数々の名作が復活。他にもアドベンチャーゲームの分野には、アニメ型や3Dアクション型など、じつに多彩なゲームが登場しプレイヤーを楽しませた。

世界のスーパーカーを忠実に再現

技 嗜



オーバードライビンⅡ

●EAV●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年7月3日発売●ネジコン対応

人気のフェラーリF50など、選べる車は8種類。前作同様リアリティを追求した操作感は期待を裏切らない。タイムを競うもの、トーナメント方式、勝ち残り戦の3つのモードが選べ、さらに初心者向けのアーケードモードも用意されているので気軽に名車の走りを堪能できる。

走りをとことん追求した作品

嗜 技



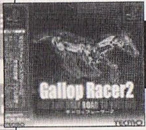
INDY500

●トミー●MC容量1～9●プレイ人数1～2●￥5,800●97年5月23日発売

世界最大のモータースポーツイベントであるインディ500を再現した迫力のレースゲーム。実際に走れるコースは全部で3種類。マシンセッティングや天候の変化など、細かい部分にもこだわった作りをしている。テーマソングを人気ロックユニット「B'z」が担当している。

人馬一体の華麗なレースで栄光をつかめ

戦 宴 福



Gallop Racer2

●テクモ●MC容量3●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年11月20日発売

ジョッキーとなって激しい競馬を勝ち抜くレースゲーム第2弾が堂々登場！ 前作に比べ格段に進歩したグラフィックが競走馬の疾走感を完全再現。対戦プレイでさらに興奮高まるレースを楽しめる。思い出の名馬たちと重賞レースを競うなどファン感涙の楽しみ方もできる。

バトル要素満載のレースゲーム

育 技



インパクトレーシング

●ココナッツジャパンエンターテイメント●MC容量2●プレイ人数1●￥6,800●97年6月27日発売

いかに相手より早く走るかではなく、いかに相手を撃破してゴールできるかを競うレースゲーム。5種類の車から1台選び、搭載されている武器や体当たりによって敵車を撃破、路上のアイテムを拾いながらゴールを目指す。規定台数の敵車を破壊することでパワーアップ。

国内外の名車が一堂に会して爆走レース

戦 宴 銘



グランツーリスモ

●SCE●MC容量5～15●プレイ人数1～2●￥5,800●97年12月23日発売●ネジコン、アナコン、デュアルショック対応

100車種146グレードの実車が登場する本格派レースゲーム。クオリティの高いリプレイ画面や各種のドライビング・アシスト機能を搭載。全11種類のコースが用意され運転技術を競い合う。現実のドライビング感覚にこだわったリアルな挙動を体験できる。

スカイラインの歴史を体験

戦 技



オーバードライビン スカイライン メモリアル

●EAV●MC容量2●プレイ人数1～2●￥5,800●97年10月2日発売●通信ケーブル、ネジコン、アナコン対応

歴代スカイラインが、今ここに甦る。内容は最初の『オーバードライビン』がベース。登場マシンはGT-R、KHGC110など9台。エンジン音や走行音はもちろん実物のものからサンプリング。また古谷徹がナレーションする解説ムービーに、マニア心がくすぐられる。

アクロバティックな技を華麗に決めろ！

福 技



Jet Moto

●SCE●MC容量1〜3●プレイ人数1〜2
●￥5,800●97年8月7日発売

エアバイクを駆って、水上や雪上など、通常では走れないようなコースを走り抜ける、痛快なレースゲーム。各所にジャンプ台などが仕掛けられたコースは、起伏に富みかなりの難易度。高低差を利用しての大幅なショートカットなど走りの技は多彩。

大迫力！ 雪道、ドロ道突っ走れ！

技 福



激突！ 四駆バトル

●ココナッツジャパンエンターテイメント●MC容量1●プレイ人数1〜2●￥5,800●97年7月31日発売

レースに登場する4WDカーはどれも実在する名車ばかり。チェックポイントさえ通過すれば、あとはどこを走ってもいいという自由さは、四駆の魅力を最大限に生かした設定だといえる。変化に富んだコースは全部で12種類。オフロードをガンガン突き進む快感が味わえる。

※"Jeep"はChrysler Corporationの登録商標です。

リアルな車の挙動と背景が魅力！

技 得



首都高バトル ドリフトキング土屋圭市＆坂東正明

●元気●MC容量1●プレイ人数1
●￥2,800●97年3月28日発売

立体交差が数多く存在する首都高の雰囲気をポリゴンで再現したレースゲーム。首都高を舞台として、ステージごとに与えられた条件をクリアすると資金が手に入り、それを元手に車をチューンアップ。新たなライバルと激しいバトルを繰り広げる。

春夏秋冬、うつろう季節を駆け抜けろ！

戦 技 銘



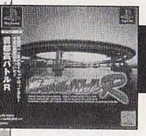
サイドバイサイドスペシャル

●タイトー●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年12月4日発売

人気アーケードゲーム『サイドバイサイド』と続編『サイドバイサイド2』をまとめて移植したお得なゲーム。四季折々に変化するワインディングロードを疾走する。季節によって路面状況が変わるあたりが心にくい。RX-7やインプレッサWRXなど6社16車種を運転可能だ。

万年渋滞の首都高を飛ばす快感！

戦 技



首都高バトルR

●元気●MC容量2●プレイ人数1●￥5,800●97年4月25日発売●ネジコン、対戦ケーブル対応

首都高を舞台にした人気レースゲームの続編。今回は大阪環状線と大阪湾岸線の2つのコースが新しく追加され、計4種類のコースで熱いバトルを繰り広げる。マシンのパーツが増え、さらにチューンアップの幅が広がっている。対戦ケーブルやネジコンにも対応している。

「スーパーN1耐久レース」公認ゲーム

戦 技



J's RACIN'

●デジタルフロンティア●MC容量4●プレイ人数1〜2●￥5,800●97年9月25日発売●ネジコン対応

実際の出場車、スカイラインHG-Rなどのマシンが16種類、全30台登場する。サーキットも実在のものを再現。エンジンや走行音などは実物からサンプリングするなど力の入ったゲーム。'96年度のシリーズチャンピオン三好正己が制作協力している。

ミニゲームが魅力のレースゲーム

技 育 嗜



ゼロヨンチャンプ DooZy-J

●メディアリング●MC容量3●プレイ人数1～2●￥6,800●97年6月20日発売

メインとなるレースはもちろんだが、おまけのミニゲームが非常に充実している人気レースゲーム。今回のストーリーモードは恋愛シミュレーション仕立てで、女の子たちとの交流を深めていく。レース部分は異なった特性を持つ14台のマシンによって繰り広げられる。

キミも競馬の騎手になろう!!

技 育



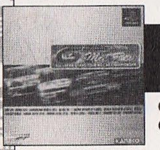
ステークスウィナー2 最強馬伝説

●ザウルス●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年5月9日発売

レースゲーム感覚で競走馬を操作するのが楽しい人気アーケードゲームの移植第2弾。アーケードモードのほかに海外のレースにも出走できる海外アーケードモードが追加。種牡馬と繁殖牝馬をかけ合わせることによって生まれた馬を操作できるオリジナルモードも健在。

とことん追求したリアルさがポイント

技 嗜



全日本GT選手権 MAX Rev.

●カネコ●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年2月28日発売●ネジコン対応

土屋圭市や鈴木亜久里、星野一義といった有名ドライバーたちと実在のコースを走ることができるレースゲーム。細かいセッティングや立体音響システムを使ったリアルな音がポイント。GT選手権の詳しいデータベースがついているので、ファンにはさらに楽しめる。

ストレス発散にもってこいの作品

戦 福



STREET RACER EXTRA

●UBIソフト●MC容量1●プレイ人数1～8●￥5,800●97年1月10日発売●マルチタップ対応

武器や技を使ってライバルを攻撃することができる、アクションゲーム的な要素を盛り込んだ、過激なレースゲーム。8人のキャラクターはそれぞれ個性があり、誰を選ぶかが重要。サーキットや砂浜など24種類用意されているコースも魅力的だ。プレイモードは4種類ある。

ラリーの醍醐味を存分に堪能

脳 技



ダカール'97

●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント●MC容量一●プレイ人数1●￥5,800●97年4月25日発売

パリ・ダカールラリーを題材にした本格派レースゲーム。コンパスやカーナビゲーターの指示どおりに走り、チェックポイントを探すあたりは、本物のラリーの雰囲気をうまく表現している。レースというよりも、ドライブシミュレーター的な作品。

走りとバトルのダブル壮快感！

戦 技



Street Games'97

●SCE●MC容量1～4●プレイ人数1～2●￥5,800●97年4月11日発売

ストリートギアを用いた4種類のスポーツが楽しめる、バトル的な要素も含んだ人気シリーズの第2弾。今回収録されているのは「スケートボード」「マウンテンバイク」「インラインスケート」の3種類の種目。スケートボードのみ2種類のコースが用意されている。

激しいDEKA四駆バトルに酔う！

福 技



DEKA四駆 〜TOUGH THE TRUCK〜

●ヒューマン●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年5月30日発売

個性的なフォルムを持ったDEKA四駆を駆り、激しい起伏のあるコースを走るレースゲーム。DEKA四駆は全部で6種類、モードは「チャンピオンシップ」「シングルレース」「タイムトライアル」の3種類。ドライバー視点でのプレイは、まさに実車に乗っているような感覚。

見た目はかわいいけど中身は本格派！

福 技



チョロQ2

●タカラ●MC容量1●プレイ人数1〜2
●￥5,800●97年2月21日発売

ゼンマイで動くかわいらしいミニカー、チョロQを題材とした3Dレースゲームの続編。車種やコースが増え、チョロQタウンという架空の街の中を走って探索できるようになった。チューニングのバリエーションも増えた。大人から子供まで楽しめる作品。

壊して壊して壊しまくれ！

福 技



DESTRUCTION DERBY 2

●ＳＣＥ●MC容量1〜15●プレイ人数1
●￥5,800●97年2月21日発売●ネジコン対応

普通のレースゲームとしても高い完成度を持ち、相手の車と接触・激突することで点数が加算されていくシステムが好評だった作品の第2弾。コースにアップダウンが増えたりと、前作をさらにパワーアップ。破壊の限りが尽くせるという、まさにストレス解消にはもってこいの作品。

奇想天外なコースで混戦のレースが展開

戦 簡 嗜



DARE DEVIL DERBY 3D

●ハーベストワン●MC容量1●プレイ人数1〜8●￥5,800●97年11月27日発売●マルチタップ対応

個性豊かなコミカルレーサーたちが爆走レースを繰り広げる。コースは、市街地の道路から、海中のコース、宇宙空間まで想像を絶する多様なコースが11種類、38コース用意されている。また、マルチタップに対応しており最大8人同時プレイで白熱の競走を楽しめる。

走ることの壮快感を追求

嗜 技



峠MAX 最速ドリフトマスター

●アトラス●MC容量1〜5●プレイ人数1〜2●￥5,800●97年1月24日発売

実在の峠をモチーフとしたコースを、21台も用意された名車を駆って走り抜けるという、壮快感溢れるレースゲームだ。すべてのコースが公道なので、上下線どちらからでも走ることができる。時間帯の設定もあり、現実ではと錯覚するほどリアル。

ボールを集めてレースに勝とう!!

嗜 技



ディフィート・ライトニング

●ディークルーズ●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年5月23日発売

「ビークル」と呼ばれる機体を操作して、さまざまな形のコースを走りながらライバルを攻撃してボールを奪い合うレースゲーム。レース自体に勝つことが目的ではなく、相手を攻撃したり、コース上のボールを持ってチェックポイントを通過した際に与えられるポイントを競う。

個性的なキャラクターが魅力的！

嗜 技



HASHIRIYA 狼たちの伝説

●日本物産●MC容量1●プレイ人数1
●￥6,800●97年4月18日発売

10話編成のオムニバス形式によりストーリーが進んでいくレースゲーム。実際に走れるコースは5つ、マシンは15種類用意されている。モードはストーリーモードのほかにタイムアタック、トレーニング、マシンのカラーリングが変えられるフリーランモードなどがある。

目指すは音速の貴公子!!

嗜 技



フォーミュラ・サーカス

●日本物産●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年5月2日発売

最高で19種類もの視点が楽しめる本格的なレースゲーム。過去、現在、未来それぞれのフォーミュラマシンが操作できる。また、細かなマシンのチューニングだけを行ない、レースでは運転をコンピュータに任せることもできる。

ポルシェで「走る」楽しい視感レース

戦 技 嗜



PORSCHE Challenge

●SCE●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800
●97年9月25日発売●ネジコン対応

ポルシェが誇るオープンカー「Boxster」を駆り、4つのコースを激走する。車のディテール、スピードメーターなどは、実物そのまま。クラクションなどの効果音も主音をサンプリングして使用。選択可能なドライバーには相性があり、それによりレースの難易度も変化する。

峠道最速の称号を目指しバトル開始！

技 得 銘



峠MAX 最速ドリフトマスター

●アトラス●MC容量1～5●プレイ人数1～2●￥2,800●97年11月20日発売

実在の峠道を取材、ドライバーたちの意見を取り入れ細部までこだわって作られたレースゲームの決定版。21台のマシンをチューニングしてレースに参戦。対戦レースに、タイムトライアル、ヒルクライムと多彩なレースモードでプレイヤーを楽しませる。風景の美しさも必見！

本場アメリカの興奮が甦る

嗜 技



ナスカーレーシング

●シエラ・パイオニア●MC容量3●プレイ人数1
●￥5,800●97年8月28日発売●ネジコン対応

ナスカーとは、700馬力ものパワーを持つレースカーが、2つの直線と4つのカーブでできたすり鉢状のコースを300キロ以上の高速で疾走するという、アメリカではポピュラーなカーレースのことだ。細かい部分まで忠実に再現され、ナスカーの魅力を存分に体験できる。

対戦が楽しいレースゲーム

戦 技



BURNING ROAD

●ビック東海●MC容量1●プレイ人数1～4●￥5,800
●97年1月31日発売●ネジコン、対戦ケーブル対応

3つのコース、4種類の個性的なマシンが用意されている、オーソドックスなレースゲーム。通信対戦ケーブルを使うことによって2P対戦も可能。メインであるチャンピオンシップは、制限時間内にゴールすることによって次のコースに挑戦できるようになっている。

続編＋海外バージョンを併収

戦 技 得



モータートゥーン・グランプリ USAエディション

●SCE●MC容量1～15●プレイ人数1～2●￥2,800●97年3月20日発売●ネジコン、対戦ケーブル対応

キャラクターデザインにイラストレーターの松下進氏を起用した、コミカルタッチのレースゲーム第2弾。続編と海外バージョンがカップリングされており、コストパフォーマンスは非常に高い。新マシンが追加され、アイテムも使えるようになった。

このスピードに着いてこられるか？

福 技



MaxRacer

●ビーディ●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年4月18日発売●ネジコン、アナログジョイスティック対応

現実にはあり得ない世界を疾走する超高速レースゲーム。加速装置の「ブースター」を使うことで、さらにスピード感溢れる走りを体験。コース途中のポイントを制限時間内に通過するのが条件。壁や他車との激突によりシールドがゼロになったらゲームオーバー。隠しモードあり。

オン、オフ両方のバイクレースに出走

戦 宴 技



MOTO RACER

●EAV●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年12月18日発売

異なった特徴を持つ、オフロードとオンロードそれぞれ3コース、計6コースでバイクレースが展開。また、チャンピオンシップを勝ち抜くことでさらに10コースが加わる。コースやライダーは3Dフルポリゴンで描かれ、美しいグラフィックのなかでの駆け引きを楽しめる。

モンスターマシンで闇を裂いて突っ走れ

戦 宴 簡



ミッドナイトラン ～ロードファイター2～

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1●￥4,800●97年11月27日発売

深夜の一般道を舞台に、改造車両で疾走するレースゲーム。道路上にはバスやトラックなど一般車両が走行中。これらの動きを予測しスパッと追い抜け。またオートマチックとマニュアルをいつでも変更可能な点が面白い。初心者向けコースも用意され万人向けのゲームである。

勝つためだったら、もうなんでもアリ!?

福 簡



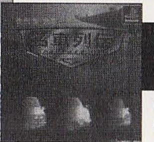
RALLY CROSS

●SCE●MC容量1～3●プレイ人数1～4●￥5,800●97年7月17日発売●マルチタップ対応

敵とのデッドヒートあり、ハデなクラッシュありの豪快なレースゲーム。起伏の激しい6種類のコースを、なりふりかまわず突っ走る。2～4人対戦モードや、1人だけ逆走するという一風変わったスーサイドモードなど、この作品でしか味わえない楽しみも用意されている。

70年代、車が最も輝いた時代が甦る

戦 技 嗜



名車列伝 Greatest 70's

●エポック社●MC容量1～4●プレイ人数1●￥5,800●97年12月18日発売●ネジコン対応

『スカG伝説』の生澤徹氏の徹底監修によるレースゲーム。車の微妙な挙動までを完全に再現している。チューニング箇所は、エンジン系、排気系、点火系など15項目に及び、シビアなセッティングがエンスー魂を刺激する。自分だけの名車を作りレースに挑む。

凶悪犯を追いかけろ！

福 技



レイ・トレーサー

●タイトー●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年1月17日発売●ネジコン対応

同社の人気作品『チェイスH.Q.』の流れを組んだレースゲーム。犯人の乗った車を追いかけて、未来都市の中を走り回るというカーチェイスが中心。グラフィックはすべてポリゴンで描かれ、ターゲットとなる車や戦車の攻撃パターンも多種多彩。

物を破壊する壮快感いっぱいのレースゲーム

脳 技



RUNABOUT

●やのまんゲームズ●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年5月23日発売●ネジコン対応

市街地を舞台にしたレースゲーム。ステージごとに設けられた目的をクリアし最短ルートを見つけて、いかに短時間でゴールできるかを競う。通行可能な場所であればどこも走行可、歩行者や他の車両などの障害物を蹴散らしてもかまわないという、少々過激なルールだ。

スピード感溢れる走行感が魅力

技 宴



Racin Groovy

●サミー工業●MC容量4●プレイ人数1●￥5,800
●97年1月10日発売●ネジコン、対戦ケーブル対応

バラエティに富んだ3つのコースを舞台に、異なった戦略が要求される8種類の車のなかから1台を選んで走るオーソドックスなレースゲーム。ジャングルやハイウェイ、アルペンと3つのコースが用意されている。とくにメモリーカードを使用した対人プレイが面白い。

人間の速さの限界に挑戦！

福 技



ランニング・ハイ

●システムサコム●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年4月25日発売

パワードスーツを着た人間たちが時速200キロを超えるスピードで繰り広げるレースゲーム。ライバルたちにパンチなどで攻撃することができる。特性の違うランナーの誰を選ぶかが勝負の分かれ目になっている。BGMはあのm.c.A・Tが担当している。

第二次大戦の有名戦闘機が大空に甦る

福 簡



レシプロヒート5000

●エクシングエンタテイメント●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年7月31日発売

フライトシミュレーションのような煩雑な操作なしに、第二次世界大戦中に実際に活躍したプロペラ機によるレースが楽しめる。地表スレスレに飛行したり、後方から敵が接近してきたら高度を変えてやり過ごすなど、手に汗握るスリリングな展開は航空機レースならでは。

対戦が可能になったレースゲームの傑作

戦 技 嗜



リッジレーサーレボリューション

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1～2●オープンプライス●97年6月27日発売●ネジコン、対戦ケーブル対応

大人気3Dポリゴンレースゲーム『リッジレーサー』のパワーアップバージョン。前作では成し得なかった対戦が、対戦ケーブルを使用することによって可能になったのが最大の特徴。さらにバックミラーが設置されたので、他車の動きが見やすくなっている。

スポーツゲーム ★ALL OF★ SPORT

SPT

近未来レスキューを体験

脳 技



RESCUE 24Hours

●セントラルシステムズ●MC容量1●プレイ人数1～4●￥5,800●97年3月14日発売●マルチタップ対応

近未来の日本を舞台に、私設レスキュー隊が活躍するシミュレーション的な要素も含んだレースゲーム。災害現場に到着するまでの時間によって報奨金をもらい、車をチューンアップする。無謀な走行やクラッシュで車の耐久度やプレイヤーの評判が落ちる。

親切設計がうれしい本格派ゴルフゲーム

簡 嗜



actua GOLF

●ナグザット●MC容量1～4●プレイ人数1～4●￥5,800●97年4月11日発売●マルチタップ対応

「ストロークプレイ」や「マッチプレイ」など、全8種類のモードが楽しめる本格派のゴルフゲーム。一打ごとに細かくリプレイを見られたり、何度でも打ち直せたりと、親切なシステムがうれしい。さらにギャラリーたちの歓声や鳥の鳴き声まで再現したリアルな作りだ。

走る走るロックマンが走る！

戦 技



ロックマン バトル&チェイス

●カプコン●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年3月20日発売

カプコンを代表する傑作アクションゲーム『ロックマン』シリーズでお馴染みのキャラクターたちが活躍するレースゲーム。ひとつのサーキットで勝てば、相手キャラクターのマシンからパーツを手に入れることができるパワーアップシステムが面白い。

ゴルフの聖地をポリゴンで完全再現

嗜 技



栄光のセントアンドリュース

●小学館プロダクション●MC容量2●プレイ人数1～4●￥5,800●97年8月28日発売

ゴルフ発祥の地、セントアンドリュースを舞台に、4日間のスコアを競うトーナメントモードなど実際に近いプレイ感覚が楽しめる。練習モードや、達人トム・モリスによるセントアンドリュース各ホールの攻略ムービーも併せて収録されており、内容の充実度もかなり高い。

舞台が違う、仕掛けが違う レースゲーム多種多様

レースゲームといえば、自動車レースが主流。しかし、1997年に登場したソフトのなかには、自動車以外のモノがスピードを競うソフトが多数あった。『レシプロヒート』ではレシプロ戦闘機、『ランニング・ハイ』はサイボーグ人間、競走馬やチョロQ等々、それぞれ特徴的なレースが展開。だが、異色といえばなんと言っても『ゼロヨンチャンプ』だ。独特の感覚とミニゲームの魅力は中毒性高し。しかしレースゲームなのか？

NBAをリアルに再現！

技 簡



NBA LIVE '97

●EAV●MC容量5●プレイ人数1～8●￥5,800
●97年2月28日発売●マルチタップ対応

モーションキャプチャーを使用した選手たちがリアルな、本格派バスケットボールゲーム。オプションメニューが豊富で、難易度やルールを変更することによって、初心者でも簡単に楽しめる。自由にオリジナルの選手を作ることもでき、ゲームで使用することも可能だ。

アイスホッケーの華といえば乱闘!!

戦 技



NHL PowerRink'97

●SCE●MC容量1～4●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年5月30日発売

氷上の格闘技といわれるアイスホッケーを象徴する乱闘シーンを盛り込んだ作品。乱闘モードを設定しておけば、試合中に対戦格闘アクションのような乱闘シーンが楽しめる。'96年度版のNHL完全データを使用しているので、チームや選手の名前はすべて実名。

走ってジャンプして、とにかくダンク！

戦 宴



NBAジャム エクストリーム

●アクレイムジャパン●MC容量1●プレイ人数1～4
●￥5,800●97年2月21日発売●マルチタップ対応

プロバスケットボール・NBAの醍醐味を3Dポリゴンで再現したスポーツゲーム。実際にはあり得ないようなスーパープレイが、ボタン操作によって繰り出せるというのがこのゲーム最大の魅力。マルチタップ使用で、最大4人同時プレイが可能。

長野五輪の前にゲームでチェック！

福 技



NHL97

●EAV●MC容量2～15●プレイ人数1～8●￥5,800
●97年7月24日発売●マルチタップ対応

NHLの人気チームや、650名を超える選手が実名で登場する、アイスホッケーファン必携のアイテム。敵味方入り乱れての試合では、乱闘シーンも登場。さらに本物さながらの英語での実況中継が、よりいっそう興奮を盛り上げてくれる。オリジナル選手の作成もできるぞ。

膨大なデータが魅力のサッカーゲーム

戦 技



FIFAサッカー97

●EAV●MC容量2～15●プレイ人数1～8●￥5,800
●97年6月20日発売●マルチタップ対応

国際サッカー連盟公認の本格派サッカーゲーム。データ量はきわめて膨大、世界11リーグに所属する193チーム、64カ国のナショナルチームなど、4200人以上の選手データを網羅している。英語による試合の実況や8種類の視点切り替えなど、見どころ満載の作品。

氷上の格闘技を見事に再現

宴 戦



NHL パワープレイ'96

●ヴァージン　インタラクティブ　エンターテインメント
●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年1月10日発売

北米プロアイスホッケーリーグであるNHL公認の本格派アイスホッケーゲーム。モードが充実しており、選手が怪我をしたり疲れたりするといった要素まである。アイスホッケーの魅力と醍醐味を思う存分味わうことができる。日本のナショナルチームも登場する。

最新データでJリーグの興奮を完全再現

宴 福 銘



Jリーグ実況ウイニングイレブン3

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1～2
●¥5,800●97年12月11日発売

ジョン・カビラによる興奮の実況が面白い、人気サッカーゲームシリーズの第3弾。選手データを最新のものに更新し、実際のJリーグの試合を完璧に再現。操作に不慣れな初心者のために練習モードを追加。練習の成果は対戦で発揮だ。華麗なスーパープレイで相手を翻弄しよう。

ニーズに合わせた最強のスノボーゲーム

戦 福 簡



COOL BOARDERS2 Killing Session

●ウェッブシステム●MC容量1～7●プレイ人数1～2
●¥5,800●97年8月28日発売●通信ケーブル対応

4人のキャラクターから1人を選び、全9レースで上位入賞を狙う。方向キーとL、Rボタンを組み合わせることで、数々のかっこいいトリックを決めることができる。さらに普通の対戦、通信ケーブルを使った対戦、ボードのエディットなど、新機能も魅力的なものばかり。

ナゴヤドームと大阪ドームも出てくるぞ

育 簡



実況パワフルプロ野球'97開幕版

●コナミ●MC容量5●プレイ人数1～2
●¥5,800●97年8月28日発売

すっかり定番になった野球ゲームの最新版。選手たちのデータは'97年開幕時のものに更新されている。各選手の特徴も細かく設定されている。PS版初登場のサクセスモードでは、オリジナル選手を育成でき、自分で育てた選手をプロ選手と対戦させる、という楽しみ方もある。

現役プロの監修で微妙な感覚までも再現

戦 宴 技



ZAP! SNOWBOARDING TRIX '98

●ポニーキャニオン/テレビ東京●MC容量2
●プレイ人数1～2●¥5,800●97年12月25日発売

セガサターンで好評を博したスノーボードゲームが大幅にパワーアップして移植された。三沢勝男プロ、丸山隼人氏の全面監修で、スノボーの魅力を余すことなく再現。5人のキャラクターはスキルアップとともにファッションも変化。3D技術を駆使して作られたコースで競う。

ハチャメチャな試合展開が面白い

戦 技



スペースジャム

●アクレイムジャパン●MC容量ー●プレイ人数1～6
●¥5,800●97年2月28日発売●マルチタップ対応

同名の映画をゲーム化したコミカルなバスケットボール。NBAのスーパースター、マイケル・ジョーダンとバックスバニーなどルーニー・テューンズの面々が画面狭しと走り回る。重力やキャラクターのサイズが変更できたり、とんでもない所で試合ができたり……豪快。

サンプラス公認。世界最強を目指せ！

宴 簡



サンプラスエクストリームテニス

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント●
MC容量1●プレイ人数1～8●¥5,800●97年1月10日発売

'96年ウインブルドンチャンピオンであるピート・サンプラス公認のテニスゲーム。ワールドツアーで実在プロのデータを元にしたキャラクターたちと戦い、最後にサンプラスと対戦するモードがメインとなっている。選手の動きにはモーションキャプチャーが使われている。

独自のシステムが魅力の野球ゲーム

技 戦



デジカルリーグ

●アクエス●MC容量4●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年6月20日発売

選手や球場すべてがポリゴンで描かれている臨場感たっぷりの3D野球ゲーム。「ツーバイスリーディ」と呼ばれる投打のシステムが面白い。これは球筋をアッパーラインとロワーラインに分け、その2つのラインのどちらかで球が左右に変化していくというもの。

メジャーリーグの迫力を濃縮

技 戦



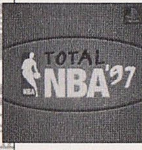
3Dベースボール ザ・メジャー

●BMGジャパン●MC容量2●プレイ人数1～2●￥5,800●97年2月28日発売

'95年度分のデータを使用した、28チーム・700名以上の大リーガーが実名で登場する本格派野球ゲーム。モーションキャプチャーにより、選手たちのプレイする動きや細かいしぐさにも凝っている。オリジナルチームを作って対戦させることもできる。

NBAの最新データを満載

宴 簡



TOTAL NBA '97

●SCE●MC容量3●プレイ人数1～8
●￥4,800●97年6月27日発売

誰でも楽しめる簡単な操作性が好評の人気バスケットボールゲーム第2弾。実名で登場するNBAの選手たちのデータは、'96～'97年度のものを使用。新システムや、オリジナルの選手を作ることが出来る選手エディット機能など、新要素も追加されている。

軟弱なプロレスゲームはいらない！

福 技



WWF イン・ユア・ハウス

●アクレイムジャパン●MC容量－●プレイ人数1～4
●￥5,800●97年2月21日発売●マルチタップ対応

ショー的な要素が強いことで有名なアメリカのプロレス団体WWFのレスラーたちが暴れ回る、人気プロレスゲームの続編。凶器や飛び道具など、現実では考えられないような派手な作りとなっている。レスラーは前作と変わっており、人数も10人に増えている。

本場メジャーリーグの味わい

技 戦



トリプルプレイベースボール

●ＥＡＶ●MC容量5●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年1月17日発売

アメリカメジャーリーグの全チームとスタジアムを完全に再現している、本格的な野球ゲーム。実写によるオープニングムービーやモーションキャプチャーによる選手のリアルな動きがゲームを盛り上げている。選手のデータはベースボールカードで表示される。

本格的な海釣りが家庭で簡単に楽しめる

福 簡 嗜



釣道 ～海釣り編～

●OZクラブ●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800
●97年12月11日発売●アナコン対応

本格的釣りゲームシリーズ最新作。今度は釣り場を海へ移し、本物そっくりの海釣りが楽しめる。釣具店で、目的に合わせてラインやリール、ロッドなどをそろえいざ釣り場へ。魚の種類によって浮きの動きや、餌の食いつきが変わるなど細部までしっかりと作り込まれた良作。

長野オリンピック公式ライセンスを取得

戦 宴 福



ハイパーオリンピック イン ナガノ

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1～4●¥5,800●97年12月18日発売●マルチタップ、デュアルショック対応

この冬最大のイベント、長野オリンピックの競技種目をゲーム化。プレイヤーは各国の代表選手となり、スキー、スケート、ジャンプや新種目のカーリングやスノーボードなど全10種目以上を競う。マルチタップで4人同時にプレイ可。DUAL SHOCKで微妙な操作が可能だ。

目指せ！90ホール完全制覇

脳 嗜



日本ゴルフ協会監修 ダブルイーグル

●サンソフト●MC容量2●プレイ人数1～4●¥6,800●97年5月30日発売

セントラルゴルフクラブ、ニドムクラシックなど実在の5コース全90ホールをポリゴンによって完全再現、戦略性を重視したゴルフシミュレーター。「PGAトーナメント」「賞金バトル」など、モードは4種類。6つのカメラアングルが臨場感を演出している。

PGAツアーにテレビ参戦

脳 嗜



PGA TOUR '97

●ＥＡＶ●MC容量2●プレイ人数1～4●¥5,800●97年3月21日発売

実在のコースが楽しめる本格的ゴルフゲーム第2弾。アメリカプロゴルフ「PGA TOUR」から完全許諾を受け、有名プロゴルファーが実名・実写で登場。データベース的な内容も含まれている。システムも簡単で、ゴルフを知らない初心者プレイヤーでも楽しめる。

バーチャルボーリング

宴 福



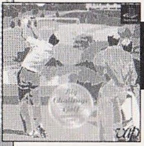
バーチャルボウリング ～テンピンアレイの奇跡～

●日本物産●MC容量1●プレイ人数1～6●¥6,800●97年7月31日発売●マルチタップ対応

本格的ポリゴンによるボウリングゲーム。スウィングの操作以外にも、ボールの軌跡に影響を与えるレールのコンディションを考慮に入れたりと、内容はかなり本格的。トーナメント方式の対戦モードもあり、マルチタップをつなぐことで最大6人まで参加できる。

イラスト解説がうれしい本格派

脳 嗜



Big Challenge Golf

●バップ●MC容量1～4●プレイ人数1～4●¥6,800●97年3月14日発売

東京よみうりカントリークラブをポリゴンにより完全再現した、本格的なゴルフゲーム。トーナメントやマッチプレイなど、4種類のモードがある。マンガ家の古川一郎氏のイラストによる技術解説が受けられる「ガイダンスモード」も搭載。

選手を見守る気分はもうダンペイ!？

戦 育



ハード・ブロウ

●EAV●MC容量1●プレイ人数1～2●¥5,800●97年7月31日発売

ボクシングのトレーナーになりきれるソフト。ゲームはボクサーとして見込みのありそうな新人を発掘するところから始まる。選手を世界大会を狙えるような名ボクサーへと育て上げていく。コンビネーションブローを自由に作成できるなど、戦い方はプレイヤーの設定次第だ。

躍動感溢れる本格派テニスゲーム

戦 技 嗜



BREAK POINT

●コナミ●MC容量ー●プレイ人数1～8●￥4,800●97年9月18日発売●マルチタップ対応

モーションキャプチャーで表現された選手の動きが、細部にわたってリアルなのがこのゲームの魅力。また、4人でダブルス対戦したり、8人でトーナメントを行なうことができたりとパーティゲームとしても楽しめる。コートの種類も、ビーチサイド、屋内など豊富。

夢の対戦がいつでも再現できる！

戦 嗜



FIGHTING NETWORK RINGS

●ナグザット●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年8月7日発売

前田日明率いるRINGSの総合格闘技ゲーム。選手たちはすべて実名で登場する。RINGSの精神そのままに、道場での厳しい鍛錬が必要。関節技や打撃系、投げなど、使用できる技も多彩に用意されており、闘いの組み立て方が勝負を分ける。対戦モードも用意されている。

野球を心底愛している人に……

戦 簡



プレイスタジアム2

●バンプレスト●MC容量1～4●プレイ人数1～2●￥5,800●97年4月11日発売

簡単な操作性がウリのPSオリジナル野球ゲーム『プレイスタジアム』の続編。プレイモードもオープン戦やペナントレースはもちろん、練習ができるトレーニングやホームランレースなど、非常に盛りだくさん。自分でプレイしなくてもいい監督モードもある。

釣りの頂点を目指す高校生の戦い

脳 技 嗜



フィッシング甲子園II

●キングレコード●MC容量1●プレイ人数1～2●￥6,800●97年3月14日発売

毎年夏に行われている高校生のための釣り大会「フィッシング甲子園」を完全ゲーム化。河口湖やサイパンなど、4カ所で行なわれるさまざまな釣りで勝ち抜き、大会優勝を目指す。全国から集まった27人のなかから3人を選んでチームを作り、勝負していく。

多彩な技で迫力の試合が楽しめる

戦 技 嗜



プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH

●KSS●MC容量1●プレイ人数1～4●￥5,800●97年10月23日発売●マルチタップ対応

シングル戦、タッグマッチ戦、団体戦、100人組み手などの多彩な遊び方ができる3Dプロレスアクションゲーム。選手の技が250以上も用意されているので白熱の試合が展開可能だ。また、好評だった前作の育成シミュレーションで育て上げた選手も出場できるのもうれしい。

フランスの熱き息吹を感じてくれ!!

戦 技



フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～

●ヒューマン●MC容量3●プレイ人数1～2●￥5,800●97年6月27日発売

人気サッカーゲーム『フォーメーションサッカー』最新作。日本代表も出場を決めた、1998年開催のワールドカップフランス大会を舞台に繰り広げられる熱き戦いがベースとなっている。リネーム機能を使って選手たちの名前を実名にすれば、気分はもうフランス！

電源を入れれば、いつでもアルプス!?

脳 嗜



ロッククライミング　未踏峰への挑戦 〜アルプス編〜

●ウイネット●MC容量1●プレイ人数1
●￥6,800●97年7月25日発売

PS初の本格的なロッククライミングシミュレーションという、あらゆる意味で冒険的な意欲作。14種用意されている登頂ルートは、岩場や氷壁などアルプスの険しさを物語るものばかり。単独登頂を果たすためには、技術と体力だけでなく、とっさの判断力も必要となる。

ゲームはみんなで楽しめなくちゃね！

宴 銘



みんなのGOLF

●SCE●MC容量3●プレイ人数1〜4●￥4,800
●97年7月17日発売●マルチタップ対応

クラブを選び、方向を指定して打つ。ルールはたったそれだけ。誰でも楽しめて、しかも本格的なゴルフゲーム。練習モードやトーナメントモード、そして密かな人気を集めているパットパットゴルフモードなど内容も充実。マルチタップを使えば最高4人まで対戦できる。

もちろん目指すのは世界No.1!!

戦 技



ワールドサッカー ウイニングイレブン'97

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1〜2
●￥5,800●97年6月5日発売

世界32カ国のナショナルチームが活躍する本格派サッカーゲーム。「エキジビジョン」「インターナショナルリーグ」「インターナショナルカップ」「PK戦」の4モードがある。操作感もよく、選手の動きも非常にリアル。英語で実況アナウンスするといった気のきいた演出。

最大8人まで同時プレイ可能のMLBゲーム

戦 宴 技



メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98

●EAV●MC容量1〜5●プレイ人数1〜8●￥5,800
●97年9月25日発売●マルチタップ対応

細部にわたる選手データが魅力のMLBゲーム。データはすべて'96年度のシーズン成績が収録されている。リーグ戦、ホームランダービーなどのモードはもちろん、オリジナル選手を成作できたり、監督になり采配を振るうモードなんていうのもあるので楽しく遊べる。

大勢で楽しむ多人数プレイがスポーツの真髄

スポーツゲームの大きな魅力のひとつが、多人数による対戦プレイ。1997年いちばん好評だった『みんなのGOLF』も白熱の対戦プレイで全国に中毒者を続出させた。熟成されたシステムに加え、万人が楽しめるように細部まで手抜きせず作り込まれた優良作。記録的なロングヒットとなったこのゲームは老若男女が楽しめる貴重な存在だ。やはりスポーツゲームは大勢でプレイするのがいちばん楽しい。本物のスポーツとその点はまったく同じ。

かわいいキャラだが本格派

戦 技



LOVE GAME'S わいわいテニス

●Tears／市川ソフト・開発lab●MC容量1●
プレイ人数1〜2●￥5,800●97年2月28日発売

実在のプロをモチーフとしたデフォルメされたキャラクターが登場する。ストーリーモードでは自分で作り出した選手の能力が試合内容によって成長していく。社団法人日本プロテニス協会監修のデータが充実。見た目はかわいらしいが、内容は本格派のテニスゲーム。

シューティングゲーム
★ALL OF★ SHOOT-ING

戦闘機ファン必携のシューティング！
技 嗜



ウイングオーバー

●パック・イン・ソフト●MC容量2●プレイ人数1●¥5,800●97年2月21日発売

戦闘機マニアからゲーム好きまで楽しめる3Dフライトシューティング。戦闘機のバリエーションは全29種。機体のチューンナップ的な要素もある。キャラクターデザインはコミック『エリア88』でお馴染みの新谷かおる氏が担当している。

正義のエージェントが画面狭しと大奮闘
福 技



エージェント・アームストロング -秘密指令大作戦-

●ウィネット●MC容量1～15●プレイ人数1●¥4,800●97年12月4日発売

ギャングの大物「スパッツ・ファルコッツ」率いる犯罪集団「シンジケート」に単身闘いを挑む諜報部員アームストロングが主人公。ゲームは基本的に横スクロール型シューティング。多彩なシチュエーションと多種多様な敵キャラが迫る。迫力と興奮の銃撃戦が展開する。

鋼鉄の爪で武器を奪い敵軍団を壊滅！
技 銘

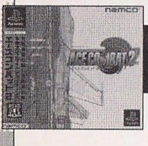


アインハンダー

●スクウェア●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年11月20日発売

ステージやキャラをポリゴンで描いた横スクロールシューティングゲーム。自機は性能の違う3種類から選択可能。自機には敵の武器を奪う爪が装備されており、状況に応じて武器を交換する。またアクセスによる待ち時間がまったく発生しないので、テンポよくゲームを楽しめる。

戦闘機のエースパイロットを目指せ！
銘 技



エースコンバット2

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年5月30日発売●ネジコン、アナコン、アナログジョイスティック対応

好評だった前作を上回る、美しいグラフィックと操作性を実現した3Dドッグファイトシューティング。コクピットの視点でさまざまなミッションをクリアしていくシステムは変わっていないが、ミッション数が増え、条件によって展開が変わるマルチシナリオの要素を導入。

ロックオンレーザーで敵を撃て！
技 簡



EOS ～Edge Of Skyhigh～

●マイクロネット●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年7月3日発売●アナログジョイスティック対応

上下左右全方向から襲い来る敵の攻撃に、人型、戦闘機型と、場面に応じて変形する多目的戦闘機EOSで立ち向かう。形態によって攻撃の範囲やよけやすさが変化するので、うまく使い分けることが攻略のポイント。縦横無尽に大空を翔ける快感を体験。

STG

ヘリで飛ぶ戦闘をリアルに表現

嗜 技



GUNSHIP

●メディアクエスト●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年2月21日発売

実機をモデルとした戦闘用ヘリコプターを駆り、2つの戦場を舞台に繰り広げられるミッションをクリアしていく、シミュレーション色の強い3Dシューティング。ゲームをある程度進めると、選べる機種が増える。ヘリコプター独特の操作感覚を見事に再現している。

骨のある本格派ハードシューティング

技 嗜



X2

●カプコン●MC容量ー●プレイ人数1～2●￥5,800●97年8月21日発売

海外で高い評価を得た作品をPSに完全移植。美麗なグラフィックをバックに、激しい敵の攻撃を迎え撃つ。縦と横の2方向にスクロールするため、それぞれの場面に合った武器選びが攻略のカギを握る。難易度も高いが、それに見合う完成度の高さに注目したい。

極秘任務を達成のため障害を実力で排除！

嗜 技



GUNTU WESTERN FRONT JUNE, 1944 鉄の記憶

●エレクトロコインジャパン●MC容量ー●プレイ人数1●￥5,800●97年11月27日発売●ガンコン対応

第二次世界大戦末期を舞台に、米国陸軍特殊部隊GUNTUが戦場を駆け抜ける。プレイヤーはGUNTU部隊の一員になり、ドイツ軍の誇る巨大列車砲の破壊を目指す。ステージごとに決められた制限時間内に勝利条件を満たせればクリア。最後は列車砲と直接対決！ 決着つけたれ！

エイリアンの陰謀を阻止せよ!!

技 嗜



エリア51

●ゲームバンク●MC容量ー●プレイ人数1～2●￥5,800●97年3月20日発売

実在すると言われているが、アメリカ国民にも存在が知らされていないという軍事施設「エリア51」を題材としたガンシューティング。最終的には秘密保持のために施設そのものを破壊するのが目的になっており、同施設の設定が生かされている。

異色のガンシューティングPSに登場

宴 福



ガンバレット

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1～8●￥5,800●97年8月7日発売●ガンコン対応

車に60発の弾丸を撃ち込んでボコボコにしちゃうものや、落ちてくる葉っぱを一発で仕留めるものなど、個性的なゲームばかりがそろっている。「アレンジモード」では射的ゲームの戦闘をこなしながらストーリーを進めるRPGが楽しめる。ガンコンを使って本領を発揮。

平成版ガメラを堪能

福 技



ガメラ2000

●大映●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年4月25日発売

『ガメラ』を題材にした3Dシューティング。平成になって甦った映画版の設定を使った内容。ガメラはプレイヤーのオプション的な存在で、普段は勝手に動いているがプレイヤーがロックオンすれば攻撃してくれる。2P同時プレイの際は2P側の自機がガメラになる。

大空に緊張のドッグファイトが展開！

技 簡 嗜



サイドワインダー2

●アスミック●MC容量2●プレイ人数1●¥5,800●97年12月18日発売●アナログジョイスティック対応

本格的なフライトシミュレータとシューティングゲームの爽快感をミックス。初心者から戦闘機ファンまでプレイヤーを選ばない間口の広さが特徴。イベントシーンでは、CGによる美しいムービーが挿入される。樋口真嗣ら豪華スタッフによる映像でゲームの興奮が高まる。

シリーズ最新作はPSオリジナル！

技 嗜



グラディウス外伝

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1〜2●¥5,800●97年8月28日発売

アーケードの移植ではなく、完全な新作だが、世界観や基本システムなどは今までの『グラディウス』シリーズとほぼ同じ。しかし、完成度はシリーズ最新作の名に恥じないものに仕上がっている。パワーアップゲージの並び順が自由に設定できるなど、うれしい機能も追加された。

伝説の名作がお買い得パックで再登場！

技 銘



沙羅曼陀 デラックスパック プラス

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1〜2●¥5,800●97年7月3日発売

アーケードで一時代を築いたシューティングゲーム『沙羅曼陀』を操作感まで忠実に再現。さらに海外仕様バージョン『ライフフォース』と、続編の『沙羅曼陀2』の計3作がこれ一つで楽しめる。かつて多くのゲーマーを虜にした美しいグラフィックと興奮をPSで。

最高にCOOLなサイバーシューティング

技 嗜



攻殻機動隊 〜GHOST IN THE SHELL〜

●SCE●MC容量1〜3●プレイ人数1●¥5,800●97年7月17日発売

映画でも大ヒットした士郎正宗氏のコミック『攻殻機動隊』のゲーム化。原作中で大活躍するフチコマと呼ばれる、天井や障害物に張りつくロボットの動きには独特の感覚がある。石野卓球ほかテクノ系アーティストの曲が、COOLな世界を演出。

ヒーローたちがシューティングで活躍！

嗜 技



スーパーロボットシューティング

●バンプレスト●MC容量ー●プレイ人数1●¥6,800●97年3月21日発売

マジンガーZやガンダムといった人気ロボットアニメの主役キャラクターが大活躍する3Dシューティング。ムービーなどのビジュアル面もさることながら、アニメと同じサウンドが使われているのもうれしい。ステージに合わせて自機を変更することが攻略のポイント。

シューティングファン必携の作品

福 技 得



極上パロディウスだ！ DELUXE PACK

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1〜2●¥2,800●97年3月20日発売

『グラディウス』をベースに、コミカルな要素を満載して作られた名作『パロディウスだ！』と『極上パロディウス』の2作品がカップリングで登場。見た目とは裏腹の、その難易度も人気の秘密といえるだろう。2作品入ってこの値段はお買い得。

白熱のタクティカルシューティング

嗜 技



スターボーダーズ

●アクレイムジャパン●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年8月21日発売

プレイヤーは、星そのものを資源として狙う異星人に奪われた惑星「テラ」を奪還するという特命を受け、単身コスモファイター「ロストホープ」に乗り込む。選べるモードは、「スターマップモード」と「バトルモード」の2種類。奥行きのある3D空間が激戦の場に変わる。

フォースの力がありますように……

脳 技



スター・ウォーズ ダークフォース

●B.P.S●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年1月31日発売

最近『特別編』が上映され、再びブームを巻き起こしている傑作SF巨編『スター・ウォーズ』の世界観を生かした3Dシューティング。アイテムや隠し部屋など謎解き的な要素もあり、主人公のアクションも含めてゲーム性の高い仕上がり。

シューティング界のオリジネーター再び

戦 得 銘



スペースインベーダー

●タイトー●MC容量1●プレイ人数1〜2●￥2,800●97年7月31日発売

オリジナルのモノクロ画面や、モノクロ画面にセロハンを貼ってカラーに見せたものなど、当時の雰囲気そのままにプレイできる。2人対戦モードもあるので、(往年の?)腕を競い合うという楽しみもある。すべてのシューティングの基本はここに。

宇宙を舞台にした過激レースに参戦

嗜 技



STARWINDER 超宇宙的競争

●J・ウィング●MC容量1〜3●プレイ人数1●￥4,800●97年9月25日発売

サーキットは広大な宇宙空間。武器装備のスペースシップがプレイヤーの愛車だ。10の惑星に設けられたコースでチャンピオンになるのが目標。コースには障害物や仕掛けがいっぱい。ライバルを武器で攻撃して妨害するなどイノセントなレースにはない面白さ。

『ゼビウス』シリーズが一挙に集結!!

技 得 銘



ゼビウス3D／G⁺

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1〜2●￥5,800●97年3月28日発売

往年の名作シューティング『ゼビウス』と改良作『スーパーゼビウス』『ゼビウスアレンジメント』、そして自機や背景などすべてをポリゴンで表現してある最新作の『ゼビウス3D／G』の4タイトルを一挙に収録してある。『ゼビウス』シリーズのファンなら絶対に買い!

広大な宇宙空間を突き進め!!

脳 技



スターファイター3000

●イマジニア●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年2月21日発売

ポリゴンで描かれた宇宙空間を舞台に繰り広げられる3Dシューティング。ミッションごとに仲間のフォーメーションを変える必要があり、シミュレーション的な要素も含まれている。初級・上級など全60ステージとボリュームもたっぷり。

撃って隠れて、隠れて撃って……

銘 技



タイムクライシス

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年8月7日発売●ガンコン対応

「隠れる」という要素が新しく、アーケードでヒットした3Dガンシューティングの移植版。ステージ上に現われる敵キャラクターを「ガンコン」を使って倒していく。隠れるという行為は、敵の攻撃を避けるためだけでなく、銃に弾をリロード（補充）するためにも必要。

幻想世界に復讐の銃声が響きわたる

宴 技 嗜



幻世虚構 精霊機導弾

●SCE●MC容量1~15●プレイ人数1~2●¥5,800●97年12月11日発売●ガンコン、ハイパーブラスター対応

ファンタジーの世界とガンシューティングゲームが合体。プレイヤーは、モンスターや帝国兵士を敵にまわし魔法弾を撃ちまくる。ステージ間では獲得ポイントでパワーアップできる。イベント時に挿入される美しいアニメムービーは実力派りんたろう監督の手によるもの。

マップがGOODな3D洋ゲー

脳 技



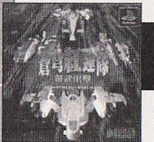
DISRUPTOR

●インタープレイ●MC容量一●プレイ人数1●¥5,800●97年4月11日発売●マウス対応

海外のパソコン用ゲームを移植した3Dタイプのシューティング。複雑に入り組んだマップを探索しながら、与えられたミッションを次々にクリアしていかなければならない。主人公の攻撃方法は銃器とサイオニックと呼ばれる超能力によるものの2通りある。

硬派爽快シューティングを強化移植！

技 銘 嗜



蒼穹紅蓮隊 黄武出撃

●データイースト●MC容量1●プレイ人数1~2●¥5,800●97年12月25日発売●アナコン対応

集中攻撃と、広範囲攻撃を切り替えて使える「ウェブシステム」、斬新な演出で好評を博したアーケードゲームの移植作。PS版オリジナルの機体「黄武」は従来とは異なる攻撃パターンを持つ。バラエティに富んだモード設定で初心者も軽快にプレイできる。

コマンド入力で空戦テクニックが発動

戦 技



DEADLY SKIES

●ココナッツジャパンエンターテイメント●MC容量1●プレイ人数1~2●¥6,800●97年10月23日発売

世界一の戦闘機乗りを決める大会で優勝するのが目標。ミサイルや機銃、華麗な空戦テクニックを駆使して、世界の強豪を蹴散らせ。ユニークなのが、空戦テクニックの発動に格闘ゲームのようなコマンド入力を行なう点だ。また2P対戦もできるのもうれしい。

舞台は冷戦後の東欧！

脳 技



ソビエトストライク

●EAV●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年2月28日発売

戦闘用のヘリコプターを駆り、政府転覆をもくろむ組織と闘うというシミュレーション的な要素もあるシューティング。難しいはずのヘリコプターの操作が、意外と簡単なのがうれしい。オープニングや戦闘シーンの背景が非常に美しく、英語による進行も雰囲気を出している。

遊園地のアトラクションを楽しもう！

福 技



ハームフルパーク

●スカイ・シンク・システム●MC容量1●プレイ人数1〜2●¥5,800●97年2月14日発売

ちょっとコミカルなキャラクターたちが巨大遊園地を舞台に活躍する横スクロールシューティングゲーム。ステージ数は全部で6。それぞれのステージは、すべて遊園地のアトラクションをモチーフとしている。用途の違う武器を使い分けるのが攻略のポイントとなっている。

人気シューティング2本を一気にプレイ！

技 得 銘



出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1〜2●¥2,800●97年12月11日発売

人気アーケードゲーム『出たな!! ツインビー』と『ツインビーヤッホー！』を一枚に凝縮したお得なソフト。ベルパワーアップに加えて、タメ撃ち攻撃、合体攻撃など多様なパワーアップ攻撃が可能。爽快なシューティングを求めるプレイヤーにオススメの一枚だ。

暗闇から襲いかかる強敵を破壊！　破壊！

脳 技



HYBRID

●エス・ピー・エス●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年11月27日発売

フルポリゴンで作られた迷路状のビル内を舞台に戦闘ロボットや敵キャラと激しい銃撃戦が展開。プレイヤーが選択可能な4人のキャラはそれぞれに特徴があり、闘い方に柔軟な工夫が必要だ。24種類の銃や爆弾を駆使して効率的に敵を撃破。弱点を重点的に攻撃しよう。

ドッグファイトの壮快感と緊張感を再現

嗜 技



TOP GUN 〜FIRE AT WILL！〜

●メディアクエスト●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年2月14日発売

映画『トップ・ガン』を題材にした3Dシューティング。自機後方からのフォワードビューと、リアルなコクピットビューの2つの視点が用意されているのが特徴。ひとつひとつのミッションをクリアしていくことで、パイロットとして昇進していく。

爽快感満点の3Dシューティング

戦 脳 技



ファイナルドゥーム

●ゲームバンク●パスワード●プレイ人数1〜2●¥5,800●97年10月2日発売●対戦ケーブル対応

全米で大ヒットを記録した『DOOM』の完結版。行く手を阻む敵を「ズガガ！」と言わんばかりに銃で倒していく爽快感こそが、最大の魅力だ。広大なマップが60以上もあるほか、イベントの発生、謎解き、アイテム探しなど内容盛りだくさん。まさにシリーズ最高の完成度だ。

思わず酔ってしまいそうな迫力が魅力

福 技



ナノテックウォリアー

●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント●パスワード●プレイ人数1●¥6,500●97年5月9日発売

筒状になっているコースの内壁・外壁を進みながら現われる敵を倒していく、レースゲーム的な雰囲気を持った3Dシューティング。レーザーやホーミングミサイルといった武器を駆使して、全8ステージをクリアする。ステージ途中で手に入れるスペシャルウェポンが攻略の鍵。

ヴァルキリー、緊急スクランブル!!

技 嗜



マクロス デジタルミッションVF-X

●バンダイビジュアル●MC容量1●プレイ人数1●¥6,800●97年2月28日発売

大ヒットアニメ番組『超時空要塞マクロス』シリーズの世界観をベースとした3Dシューティング。謎の敵によって拉致された女性ヴォーカルグループを助け出すのが目的。自機は原作どおりに「ファイター」「ガウォーク」「バトロイド」の3タイプに変形して戦うことができる。

なぜかオランウータンと猫が主役

福 技



ファイロ&クロード

●BMGジャパン●パスワード●プレイ人数1～2●¥4,800●97年6月13日発売

オランウータンの刑事「ファイロ」と配達屋の猫「クロード」が、ギャング団を相手に活躍するコミカルなアクションシューティング。クォータービューで描かれた市街地でのアクションシーンと、地下鉄の内部を舞台にした3Dガンシューティングによって物語は進んでいく。

異国情緒溢れたファンタジー作品

福 脳 技



マジックカーペット

●EAV●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年2月14日発売

シミュレーション要素を持った、パソコンからの移植作。まるでおとぎ話に出てくるような、3Dで表現された空飛ぶ絨毯の浮遊感は感動もの。アクションゲームとしても、そして戦略的な要素を持ったシミュレーションゲームとしてみても、非常にファンタジー色の強い作品。

サイバー感覚漂う近未来のシューティング

脳 技



BLAM！マシーンヘッド

●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント●パスワード●プレイ人数1●¥5,800●97年5月23日発売

3Dシューティングゲーム。人類を滅亡の危機に陥れている謎のウィルスが蔓延している近未来がゲームの舞台。プレイヤーは戦闘用のホバークラフトを操作して、全4エリアをクリアする。7種類のサブウェポンをいかに使いこなすかが攻略のポイント。

マウスを使った操作感覚が面白い

宴 技



メタフリスト μ. X. 2297

●A.D.M●MC容量1●プレイ人数1～2●¥6,300●97年1月31日発売

360度全方向に攻撃が可能な、映画的な演出がすばらしい3Dシューティングゲーム。コントローラとマウスの併用で、スムーズな操作ができる点も新しい（コントローラのみでも操作は可能)。合計1時間以上にも及ぶCGムービーは圧巻。字幕翻訳は戸田奈津子。

ガンシューティングの傑作登場！

技 恐



ヘンリーエクスプローラーズ

●コナミ●MC容量―●プレイ人数1～2●¥5,800●97年3月7日発売●ハイパーブラスター、マウス対応

ゾンビやマミーが守っている古代遺跡を探検するガンシューティングゲーム。ステージ数は全部で6。1ステージはそれぞれ4つのエリアに分れており、ステージ最後にはボスとのバトルもある。ハイパーブラスターを使用するといっそう楽しめる。

爽快な「ロックオン」システムがウリ！

銘 技



レイストーム

●タイトー●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年1月10日発売

前作『レイフォース』で大好評を博した「ロックオンレーザー」システムを搭載した続編の完全移植版。自機や背景のすべてをポリゴンで描き、高低差を表現しているのが大きな特徴。画面演出がよりいっそう派手になっているエクストラモードが搭載されている。

知る人ぞ知るパソコンの名作ゲーム

脳 嗜



メックウォリア2

●バンダイビジュアル●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年8月28日発売

ロボットのコクピットに乗っている気分がリアルに味わえる3Dシューティング。プレイヤーはメックと呼ばれる戦闘ロボを操作し、各ステージに設定されたミッションをクリアしていく。選べるメックは12種類。作戦内容やその惑星の重力を考慮に入れて機体を選ぶ。

シミュレーションゲーム

★ALL OF★ SIMULA-TION

辛口シューティングの名作登場!!

嗜 技



雷電DX

●セイブ開発●MC容量1～9●プレイ人数1～2●￥5,800●97年4月11日発売

その過激な難易度から、マニアに絶賛された『雷電』シリーズの3作目。アーケードからの完全移植作。敵を倒してアイテムでパワーアップしていくシステムはまったく変わっていない。今回新たに採用された3種類のレベル設定により初心者も楽しめるようになった。

今日はどんな怪人を作ろうか？

脳 育 嗜



AZITO
―アジト―

●アステック21●MC容量15●プレイ人数1●￥5,800●97年2月28日発売●マウス対応

プレイヤーが司令官となって地下に秘密基地を作り育てていくという、ちょっと変わったコンセプトのシミュレーション。もちろん科学者を雇って怪人を作り出したりもできる。子供の頃に持っていた、自分が大将になりたいという思いをかなえてくれる。

西部のガンマンになり悪人どもを撃て！

戦 技 銘



リーサルエンフォーサーズデラックスパック

●コナミ●MC容量ー●プレイ人数1～2●￥5,800●97年11月20日発売●ハイパーブラスター対応

アーケードで人気を博した『リーサルエンフォーサーズ』と、その続編『リーサルエンフォーサーズ2』を一枚に収録。グラフィックの美しさはアーケード以上、ハイパーブラスター対応でアーケード同様の操作が可能。2人同時プレイではコンビネーションの妙が物を言う。

英雄たちの理想がぶつかり時代を築く

脳 銘 嗜



維新の嵐

●光栄●MC容量2●プレイ人数1
●¥6,800●97年12月11日発売

揺れ動く幕末を舞台に、思想統一を目指すという新機軸ゲーム。要となるのは説得。相手を論破し己の思想を広く世に知らしめ、混乱の日本を一つにまとめるのである。新たな歴史の幕開けが待っている。また、史実に基づくイベントも数多く発生し雰囲気をさらに盛り上げる。

一人前のくノ一になって姫を守れ！

恋 育 嗜



あやかし忍伝くの一番

●翔泳社●MC容量2●プレイ人数1
●￥6,800●97年9月25日発売

プレイヤーは主人公、葉隠楓になり姫百合学園で首席卒業を目指す。学業や訓練を行なうことで自身の能力をアップさせるのだが、一緒に授業を受けるパートナーによって、上昇度が変化する。また、その間、3人の姫の警護も同時にこなさなければならない。

ファンタジー世界の魔導士育成ソフト

脳 育



Wizard's Harmony2

●アークシステムワークス●MC容量1●プレイ人数1●￥5,500●97年10月16日発売

ファンタジー世界を題材にした魔導士育成シミュレーションで好評を得た前作の続編。人間や妖精など多数いる見習い魔導士のなかから好きなキャラを選択して一人前に育て上げる。前作を上回るイベント数、エンディング数などで大幅なグレードアップが図られた。

連合軍を指揮して敵を壊滅せよ!!

嗜 脳



アライド　ジェネラル

●エクシングエンタテイメント●MC容量8～14
●プレイ人数1～2●￥5,800●97年6月13日発売

第二次世界大戦を再現した、名作ウォーシミュレーション『パンツァー　ジェネラル』の続編。前作ではドイツ軍を指揮したが、今回は連合軍であるアメリカ・イギリスどちらかの司令官となる。「キャンペーンモード」「シナリオモード」の2つが用意されている。

新人馬主となり、重賞レースを制覇する

脳 育 嗜



ウイニングポスト2 ファイナル'97

●光栄●MC容量5●プレイ人数1
●￥6,800●97年10月2日発売

大好評の競馬シミュレーション最新作。このシリーズは、馬の育成のみならず、人間ドラマに着眼した点が特徴。またこの新作では、実際に活躍している騎手25名が登場。海外や地方との交流レース、各種イベントなどが追加され、より楽しみの幅が広がった。

女性のための恋愛シミュレーション!!

恋 脳 嗜



アンジェリーク Special2

●光栄●MC容量1●プレイ人数1
●￥7,800●97年4月11日発売

主人公が女性で、絡んでくるキャラクターは圧倒的に男性が多いという、まさに女性のために生まれた恋愛シミュレーションの第2弾。ストーリーが新しくなっており、新キャラクターも登場する。難易度設定もあり、この手のゲームを苦手としている人にも安心。

「車窓モード」がとにかく楽しい!!

脳 育 得



A. Ⅳ. EVOLUTION GLOBAL

●アートディンク●MC容量14●プレイ人数1●￥2,800●97年3月28日発売

先だって最新作『A5』が発売された、大人気育成シミュレーションゲーム。鉄道の路線を広げながら都市も育成していかなければならない。前作にあたる『A. Ⅳ』との違いは、日本以外にもアメリカ・ドイツなど世界の都市をモチーフにしたマップが用意されている点。

重厚な絵柄と硬派なシステムの魅力

脳 技 嗜



ウォークラフトⅡ ダーク・サーガ

●EAV●MC容量6●プレイ人数1～2●￥5,800●97年11月27日発売

戦闘では戦略を立て有効な戦術を使って敵を撃破。しかし、物資や財政などに気を配って戦時経営を成り立たせることも、このゲームでは重要。プレイヤーは人間側もしくはオーク側の司令官となり敵軍の壊滅を目指す。多種多様なキャラの特徴に配慮し適材適所に配置しよう。

キャラクターの成長過程を楽しむ

恋 脳 育



エーベルージュ

●タカラ●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年5月30日発売

全寮制の魔法学園に入学した主人公となって、恋と魔法を学ぶ美少女系恋愛シミュレーションゲーム。実際にプレイするのは5年間で、10歳までの少年期と、14～16歳の思春期の2部構成で物語が展開していく。もちろん登場する美少女たちも成長する。

魚のレシピもある本格派釣りゲーム

脳 技



ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎～

●テイチク●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年9月11日発売

投げ釣り、ウキ釣り、船釣りなどの海釣りを本格的に楽しめる。釣れる魚は全部で70種類以上。海底の地形や魚の生態系、潮流などの要素がリアルに再現されているほか、釣った魚のレシピや図鑑といったデータベース的な部分も充実。

アムロ、ガンダム、いきま～す!!

脳 技



SDガンダム GCENTURY

●バンダイ●MC容量5●プレイ人数1～4●￥6,800●97年3月20日発売●マルチタップ対応

かわいくデフォルメされたモビルスーツ（MS）が活躍する、アクション性の高いシミュレーションゲーム。登場MSは初代テレビシリーズ『機動戦士ガンダム』から『機動新世紀ガンダムX』までの150種類以上。アムロやシャアなどシリーズでお馴染みの面々が登場する。

成長する街並みを車窓から観覧可能に

脳 銘 嗜



A5 A列車で行こう5

●アートディンク●MC容量7～10●プレイ人数1●￥6,800●97年12月4日発売

人気経営シミュレーションの最新作。プレイヤーは鉄道会社の経営者となり、交通網を整備し、街の発展に寄与していく。前作で好評だった「車窓モード」をさらに強化し、今回は列車からだけでなくヘリコプターなどからも街を眺めて楽しめる。美しい街並みに心が和む。

妖精が先か？ 卵が先か？

恋 脳 嗜



エルフィンパラダイス

●アスク講談社●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年4月25日発売

妖精から預かった卵を孵化させ、生まれた子供を育てていく育成シミュレーション。主人公のステータスを変化させる力を持った妖精たちとの接し方が重要になる。国府田マリ子や久川綾、丹下桜といった人気女性声優たちがキャラクターボイスを担当している。

地球の平和を守る秘密組織とは？

育 脳



X-COM ～未知なる侵略者～

●メディアクエスト●MC容量9●プレイ人数1●￥5,800●97年7月31日発売●マウス対応

独立的国際秘密組織X-COMの最高司令官になって、襲い来る未確認飛行物体の侵攻から地球を守るゲーム。今までの戦略シミュレーションと大きく異なる点は、ただ戦闘に勝利すればよいわけではなく、組織の運営や、経営戦略の手腕などの要素も必要とされるということ。

平和を守る、かわいい戦隊

福 簡



Angel Blade

●オンデマンド●MC容量1～3●プレイ人数1●￥5,800●97年7月3日発売

プレイヤーの所属する特捜6課は、悪の組織「桔梗屋」の魔の手から東京を守るために戦う戦隊だ。5人一組の戦闘では、みんなの力を集結して放つ必殺フォーメーションなど、戦隊モノファンにはたまらない仕掛けも。パロディやラブロマンスがストーリーを盛り上げる。

最強のF1チームを作る！

脳 育 嗜



F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996

●ココナッツジャパンエンターテイメント●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年1月17日発売

アクションの要素を払拭し、チームの運営を目的としたF1ゲーム。プレイヤーは新規参入のF1チームオーナーとなって、コンストラクターズチャンピオンを目指す。シャシーの決定やマシンコンディションの見極めなど、F1ファンも納得の作品に仕上がっている。

熱気球で大空を気ままに散歩

技 嗜



風のノータム

●アートディンク●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年9月11日発売

熱気球の面白さが凝縮されているのがこの作品だ。プレイヤーは熱気球のパイロットとなり、風、燃料、飛行高度に注意しながら目的地へ向かう。操作は熱気球のバーナーの調節のみ。3Dフルポリゴンで描かれた風景は美しく、ゆったりとした時間の流れを堪能できるソフトだ。

F1チームを運営し、目指せチャンピオン

脳 育 嗜



F1チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX-1997年版-

●ココナッツジャパンエンターテインメント●MC容量2●プレイ人数1●￥6,800●97年12月25日発売

スポンサーを募り、F1チームをうまく運営してレースで好成績を残す。専属ドライバーもチームとともに成長するようになり育成要素がアップ。また、銀行からの借り入れが可能になり一時的な資金不足を解消できる。スポンサーとの交渉などマネージメントの難しさを実感。

大女王になるのは、いったい誰か？

恋 脳



Queens Road

●エンジェル●MC容量2●プレイ人数1●￥6,800●97年3月20日発売

とある大陸を統括する大女王の座をめぐって、5つの国の王女たちがそれぞれの軍隊を指揮しながら闘うシミュレーション。5人の大女王候補のなかから1人を選び、軍隊ともども育成していかなければならない。王女との会話によって好感度を上げる恋愛的な要素もある。

理想の高校を、自分自身でつくろう！

脳 育 嗜



学校をつくろう!!

●ビクターインタラクティブソフトウェア●MC容量15●プレイ人数1●￥5,800●97年12月18日発売

高等学校の校長となり、学校を経営し、必要な施設を建て、生徒を育成する異色シミュレーション。環境を整備し着実に生徒数を増やし、優れた人材を輩出できる学校を目指す。ただし、多感な青春を過ごす生徒たちはさまざまな難問題を発生させるので、決して一筋縄ではいかない。

初心者もOKなSF超大作！

嗜 脳



クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～

●グラムス●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年4月18日発売

戦艦のデザイン監修に松本零士氏、キャラクターデザインに美樹本晴彦氏を起用した、SF宇宙艦隊戦術シミュレーション。アニメーションシーンを多用し、堅苦しくなりがちなシミュレーションを初心者にも受け入れやすくしている。マルチエンディングになっている。

キミの手で究極のロボットを作り出せ！

脳 簡



Carnage Heart EZ

●アートディンク●MC容量5●プレイ人数1●￥5,700●97年7月24日発売

ロボット本体の性能や攻撃方法、行動パターンなどを、プレイヤー自ら設定できることで話題を呼んだ、『カルネージハート』の簡単バージョン。ロボットの行動を決めるプログラムがいくつかセットになったものが、初めから用意されていたりと格段にわかりやすくなった。

人間世界で修行する魔法少女の大奮闘

恋 育



くるみミラクル

●バンプレスト●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年9月25日発売

一人前の魔法使いになるため、人間の世界へ修行に来た、といういわゆる「魔法少女」モノをゲーム化した内容。100日という規定日数の間に街の人々とコミュニケーションをすることでくるみの能力が上昇する。成長次第では、魔法使い以外の未来を歩むこともある。

過酷なゲーム制作現場をのぞいてみよう

脳 嗜



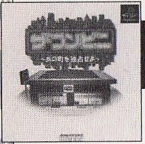
キングオブプロデューサー

●GMF●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年12月11日発売

ゲームの制作スタジオを運営する経営シミュレーション。制作スケジュールを立て、スタッフを選定し、予算管理してゲームをプロデュースしていく。開発中にはさまざまなトラブルが発生。それらに迅速に適切に対処する必要がある。ゲーム業界の厳しい裏面が実感できる……かも。

開いててよかった、といわれたい!!

脳 育



ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～

●ヒューマン●MC容量14●プレイ人数1
●￥5,800●97年3月28日発売

コンビニエンスストアを経営していく、異色の育成シミュレーションゲーム。コンビニの店長となって、土地の購入から店内のレイアウト、店員の育成まですべてを管理しなければならない。ライバルチェーンを押しやり、町のコンビニを独占するのが目的となっている。

高校球児たちの汗と涙を感じ取れ！

脳 育 嗜



甲子園V

●魔法●MC容量2●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年5月16日発売

日本全国4089校のなかから高校を自由に選び、甲子園での優勝を目指すシミュレーション。野球部の監督となり、さまざまなトレーニングメニューや練習試合を設定して各選手の実力を伸ばしていく。投手の投球フォームなどを変えられるエディット機能付き。

今度は全国制覇、目指せ日本一店長！

福 脳 嗜



ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ～

●ヒューマン●MC容量8～10●プレイ人数1●￥5,800●97年12月18日発売

好評だった前作に続きコンビニ経営シミュレーション最新作が早くも登場。今度は、全国を舞台にチェーン店を展開。店内の画面もクォータービューになり見やすさを増した。加えて、レアモノを収集できる「珍品アルバム」を採用。新たにアイテム収集の楽しみも加わった。

逆転的発想のトラップシミュレーション

恐 脳 得



刻命館

●テクモ●MC容量9●プレイ人数1
●￥2,800●97年6月27日発売

プレイヤーは刻命館の主となって、侵入者たちを捕獲するためにさまざまなトラップを仕掛けていく。侵入者にはタイプがあり、それぞれに適したトラップを選択する必要がある。侵入者を殺したりモンスターに変えて、さらにゲームを進めていく。

動乱の幕末、快男児どもが時代を駆ける

脳 銘 嗜



坂本竜馬・維新開国

●キッド●MC容量7●プレイ人数1
●￥4,800●97年12月11日発売

幕末、時代を動かした快男児、坂本竜馬と維新志士たちの活躍を描く歴史シミュレーション。竜馬のほか、勝海舟ら幕末の英傑どもが大挙して登場、その数500名以上。維新志士の大弾圧「安政の大獄」や竜馬最期の事件「池田屋襲撃」等々歴史上の事件を忠実に再現している。

『こち亀』の両さんと頭脳で勝負だ

脳 簡



こちら葛飾区亀有公園前派出所 ハイテクビル侵攻阻止作戦の巻！

●バンダイ●MC容量2●プレイ人数1
●￥6,800●97年7月24日発売

『こち亀』の愛称で親しまれている『少年ジャンプ』の人気連載マンガがゲームになった。プレイヤーはハイテクビルの管理人になって、お馴染みの主人公、両津勘吉の進入を防ぐのだ。中川や麗子など、その他のレギュラーキャラクターもアドバイザーなどの形で登場する。

ダイナミックな海釣りを堪能

脳 技 嗜



シーバス・フィッシング2

●ビクター インタラクティブ ソフトウェア●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年9月25日発売

本物そっくりの動きをする魚たち。リアルな獲物を相手に迫力の海釣りが楽しめるゲーム。3つの大会モードが用意されているほか、「フィッシング入門」なる実写映像による講座やスズキのレシピなどもあり、釣りがまったくの初心者でも気軽に遊べるようになっている。

人気シミュレーションの第1作

脳 銘



三國志リターンズ

●光栄●MC容量3●プレイ人数1～8
●￥6,800●97年3月20日発売

名作歴史シミュレーション『三國志』シリーズの第1作のPS向けリニューアル版。データやシステムはそのままに、オープニングやイベント時のグラフィックなどビジュアル面を強化してある。昨今の複雑なシミュレーションと比べるとコマンドも簡素。

町の発展が楽しい都市育成ゲーム！

脳 育



シティーブラボー！

●アルトロン●MC容量15●プレイ人数1
●￥6,800●97年1月10日発売

プレイヤーが都市の開発や運営を手掛ける総合開発企業のリーダーとなって、一つの街に人を集めて大きくしていくのが目的となっている、都市育成型のシミュレーションゲーム。街がどんどん発展してくると、建造物が自然に現われてくるのがユニーク。

群雄割拠する後漢に覇を唱えよ！

戦 脳



三國志IV with パワーアップキット

●光栄●MC容量5●プレイ人数1～8
●￥7,800●97年9月11日発売

もはや定番となった歴史シミュレーションの人気シリーズ。内政や兵士の訓練が自動化された。また、武将の特徴づけとして特殊能力が加わったのも魅力。『三國志IV』に歴史イベントやシナリオが追加されたほか、武将や都市のパラメータをエディットできる機能もついた。

逆輸入版ファンタジー大作

脳 育



CIVIZARD ～魔術の系譜～

●アスミック●MC容量7●プレイ人数1
●￥5,800●97年1月17日発売

海外で発売されたパソコンゲーム『マスター・オブ・マジック』の移植作品。同社の『シヴィライゼーション～新・世界七大文明～』の流れを汲んだファンタジーシミュレーション。魔導士となって、敵対している種族との争いに勝ち、最終的に世界を統一するのが目的。

悠久の歴史を実感したい

脳 銘 嗜



三國志V

●光栄●MC容量4●プレイ人数1～8
●￥9,800●97年2月14日発売

大ヒット歴史シミュレーションシリーズの第5弾。新システムや新コマンドが多く追加されている。プレイヤーがコマンドを入力しなくてもいい「担当官システム」の導入により、初心者でも簡単にプレイできるようになったのが最大の特徴。

中国統一を目指す、秦の始皇帝の物語

脳 育



秦始皇帝 ~THE FIRST EMPEROR~

●シャングリ・ラ●MC容量3●プレイ人数1●¥6,600●97年5月30日発売

紀元前3世紀、中国統一前の秦を舞台としたリアルタイムのシミュレーション。プレイヤーは後の秦の始皇帝となって全土の統一を目指す。建物の建設や部隊の編成などの内政を、すべてリアルタイムで行なう。他のキャラクターも同時に行動しており、その駆け引きが楽しい。

都市育成SLGの定番！

脳 育



シムタウン

●イマジニア●MC容量4●プレイ人数1●¥5,800●97年5月23日発売

パソコンで大人気の都市育成シミュレーション『シムシティ』を、手軽に楽しめるように改良した作品。お金や政治的な要素が省略されているので、初心者にも簡単にプレイできる。自分が作った町で、小さな住人たちが生活しているのを眺めるのが楽しい。

宇宙を舞台に迫力の3Dバトル！

戦 簡



新戦記ヴァンゲイル

●ユーメディア●MC容量1●プレイ人数1～2●¥5,800●97年8月28日発売

プレイヤーはそれぞれ性能の異なる8種類のロボットから1機を選び、戦いに挑む。宇宙空間でのメインは空中戦。上下左右、自由に移動できるが、敵の攻撃もあらゆる方向からやってくることを忘れてはいけない。SEES機能により、敵の姿はいつでも画面内で確認できる。

新興プロレス団体の旗揚げだ！

脳 育 嗜



週刊プロレス監修 プロレス戦国伝

●KSS●MC容量2●プレイ人数1●¥5,800●97年6月27日発売●マウス対応

『週刊プロレス』が監修した本格派プロレス団体育成ゲーム。プレイヤーは新興団体のエースレスラー兼社長になって、所属レスラーたちを鍛え上げ、最強のレスラー集団に育て上げる。その際、ファイトスタイルも自分で決定できる。試合は観戦スタイルで行なわれる。

夢と魅惑のアミューズメントパーク

脳 育



新テーマパーク

●EAV●MC容量4●プレイ人数1●¥5,800●97年4月11日発売

遊園地を設計・育成していくシミュレーションゲームのリニューアル版。限られた資金と敷地のなかに遊園地を作り経営的に成功させるのが目的。今回新しく、世界10カ国で遊園地を経営し、すべての場所で成功するのが目的の「シナリオモード」が追加されている。

異色のスポーツ育成シミュレーション

脳 育



情熱☆熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記～

●アスミック●MC容量1～4●プレイ人数1●¥5,800●97年10月9日発売

プレイヤーは某企業に雇われた陸上競技のトレーナー。個性の異なる4人の選手から1人を選んでゲーム開始。選手をトレーニングしてレベルを上げ、最終的には世界大会優勝を目指すが、大会は観戦のみ。応援（ボタン連打）すれば選手は普段以上に実力を発揮する。

ポリゴンの馬たちが駆けめぐる!!

脳 育 嗜



3D競走馬育成シミュレーション ブリーディング スタッド ～牧場で逢いましょう～

●コナミ●MC容量3●プレイ人数1
●￥5,800●97年3月27日発売

牧場主となり、史上最強馬を作り上げる3D競走馬育成シミュレーション。初心者から上級者まで幅広く楽しむことができるようになっている。特筆すべきはすべてポリゴンで描かれた馬たちの躍動感と、レース中に挿入されるアナウンサーによる実況。

バスフィッシングを通して自然を知る

嗜 脳



スーパーブラックバスX

●スターフィッシュデータ●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年8月7日発売

時間や天候など細かいデータが成果を左右する、リアルなバス釣りをシミュレートしているうちに、初心者でも実戦ですぐに通用する知識が身につく。釣った魚をプライベートレイクに放流し、生態系を観察する「エコロジープレイモード」が異色。

兵器の生産が勝負のカギを握る!

嗜 脳



戦闘国家ー改ー (インプルーブド)

●ＳＣＥ●MC容量3●プレイ人数1～3
●￥5,800●97年4月11日発売

実在の兵器を用いた本格的戦略シミュレーション。「短期決戦マップ」「通常マップ」「キャンペーンマップ」の3種類のモードが用意されている。「短期決戦マップ」以外は、自分の都市で兵器を生産できる。マップ上で対立しているどこかの陣営がすべての都市を制圧すると勝利。

アニメ製作の苦労がわかる作品

恋 嗜



スタンバイ Say You!

●ヒューマン●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年4月11日発売

音響監督のADとなって、オリジナルアニメを作り上げるアドベンチャー。人気声優が多数登場するので、声優ファンは要チェック。台本のチェックやテスト収録、そして本番とアニメの音響製作の手順をきっちり踏んでいかなければならない。

SLG

空戦SLGの第3弾! 対戦モードも搭載!

脳 技 嗜



蒼空の翼 GOTHAWORLD

●マイクロネット●MC容量1●プレイ人数1～2●￥6,800●97年12月18日発売

キャラの成長によって戦略が変化する戦術シミュレーション。ターン制、リアルタイム制を廃した独特の進行方法「パーソナルタイムシステム」が採用された。イベントシーンでは、アニメムービーが挿入され物語を盛り上げる。また、VSモードで2Pの白熱の空中戦も楽しめる。

陣形が戦いの勝敗を決める

嗜 脳



スペクトラルフォース

●アイディアファクトリー●MC容量2●プレイ人数1●￥5,800●97年10月9日発売●限定版￥5,800

このゲームの限定版では内政より、戦闘がゲームのメインになる。勝敗は軍隊の数より陣形に頼る部分が大きく、プレイヤーは敵の陣形を観察しながら、自軍の陣形を変更していく。内政は12フェイズに分割された1年の決まりごとを行なうのみ。

さらにグレードアップした不朽の名作

育 銘 嗜



ダービースタリオン

●アスキー●MC容量5～15●プレイ人数1●￥6,800●97年7月17日発売

繁殖させた競走馬を育て、最終的に全G1制覇を目指すゲーム。レースの賞金を獲得することで、血統のいい馬同士を交配させて名馬を作り出すことができる。才能のある馬を上手に調教することが勝利への近道だ。メジロライアンをはじめ、実在の名馬240頭が登場する。

キミのバンドはメジャーになれるか？

脳 育 嗜



SOLD OUT

●シンコー・ミュージック●MC容量1～3●プレイ人数1●￥5,800●97年6月20日発売

音楽出版でお馴染みのシンコー・ミュージックが手掛けたバンド育成シミュレーション。プレイヤーがヴォーカリスト兼プロデューサーとなって、メンバーをスカウトしたり作曲家から曲を買い取ったりして、人気バンドに育てていく。リアルなサウンドが大きなポイント。

信長よ、アジアの覇者となれ!!

脳 嗜



大海信長伝 下天II

●アイマックス●MC容量12●プレイ人数1●￥6,800●97年6月6日発売

パソコンで好評を博した仮想歴史シミュレーションゲーム。織田信長となってアジア大陸を中心として日本の世界進出を目指す。「もしも信長が本能寺の変で死んでいなかったら？」「もしも日本が鎖国をしていなかったら？」など、ifの世界を思う存分堪能できる。

南国の島で繰り広げられる宝探し顛末記

恋 脳 育



卒業Vacation

●毎日コミュニケーションズ●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年10月16日発売

夏休みで南国の島を訪れた主人公と清華女子高校の生徒15人が、島に伝わる財宝伝説の宝物探しに繰り出す。別行動の女の子たちと出会うことで、ヒントや好感度が得られる。宝探し以外にも、恋愛やミニゲームもあり、いろいろな楽しみ方ができる。

自由度の高い船乗り冒険活劇

脳 育



大航海時代外伝

●光栄●MC容量3●プレイ人数1●￥6,800●97年10月2日発売

帆船を駆り、世界の海を舞台に冒険する。主人公は最強の海賊を目指している若者と、冒険家の恋人を探すおてんば娘から選択できる。システムは『II』のものを踏襲しているが、イベント数や自由度は格段にアップされている。『II』のキャラも出演している。

重賞を制したジョッキーの快感

嗜 技



ダービージョッキーR

●アスミック●MC容量5●プレイ人数1●￥5,800●97年2月28日発売

プレイヤーが騎手となって重賞レースを目指す、アクション性の高いシミュレーションゲーム。SFCからのリニューアル版。ムチボタンを連打するレースシーンの迫力がとにかくすごい。実際のレース以外にも、過去の名馬たちと対戦できる架空のレースも存在する。

史実でいくか偽史に走るか

脳 育



天下制覇

●イマジニア●MC容量2●プレイ人数1●￥6,800●97年2月21日発売●マウス対応

戦国武将・徳川家康の生涯を史実に基づき体験できる。町へ出ての情報収集と、合戦を交互に繰り返すことで展開。町にある武将の家を訪れることで、意外なイベントが発生することも、また史実にない展開もある。RPGとシミュレーションに分かれたシステムが面白い。

平民から天下人へ太閤秀吉驚異の出世術

脳 得



太閤立志伝II

●光栄●MC容量5●プレイ人数1●￥2,800●97年11月20日発売

プレイヤーは秀吉となり、手柄をあげ地位を上げて、最終的には太閤関白まで上り詰めることを目指す。700人を超える登場人物、史実を再現した数々の歴史イベントが面白い。まずはライバルとなる織田家臣団内での出世競争に打ち勝とう。歴史ファンにオススメの優秀作。

お茶の間で電車の運転、出発進行ぉー！

福 技 嗜



電車でGO!

●タイトー●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年12月18日発売

アーケードで大人気の電車運転シミュレーション待望の移植。運転できるのは、ローカルから都会の動脈まで4路線。ダイヤを守りつつ快適な運行を目指すが、日常ではあまり体験できない感覚が楽しめる。同時発売された専用コントローラがあれば操作感覚まで再現。

男たちの永遠のロマン、海が舞台のRPG

脳 育



大冒険Deluxe ～遥かなる海～

●ソフトオフィス●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年4月18日発売

海洋シミュレーションRPG。食料や水を積んだ船を操り、町に立ち寄り情報を得たり魔物や海賊たちと闘いながら、父親の消息を求める。交易で資金を増やすのもよし、シミュレーション風に味つけされた海賊たちとのバトルを楽しむのもよしと、非常に自由度の高い作り。

リメイク版では、イベントなどを追加

恋 得 銘



トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart～

●アスキー●MC容量2●プレイ人数1●￥3,800●97年12月11日発売

人気恋愛シミュレーションがプレイヤーの声を反映してリメイク。1カ月後に転校を控えた主人公となり、限られた期間で好きな子と最後の思い出づくりをしよう。リメイク版では、イベントシーンを追加、デートできる場所も増えた。イラストを鑑賞できるオマケモードも充実。

戦艦マニアは要チェック!!

脳 嗜



提督の決断III

●光栄●MC容量5●プレイ人数1●￥9,800●97年3月28日発売

太平洋戦争をテーマにした、人気ウォーシミュレーション第3弾。日本かアメリカの艦隊司令長官となって、太平洋戦争の勝利を目指す。シナリオはショートシナリオ・キャンペーンシナリオ合わせて全7本。空中と地上にマップが分割され、航空戦と艦隊戦の両方が楽しめる。

残念ながらHはありません(笑)

恋 嗜



ドラゴンナイト4

●バンプレスト●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年2月7日発売

パソコンで好評を博した美少女系ゲームの第4弾。PSへの移植にあたって、Hなシーンはカット。新たに女性キャラクターとの「親密イベント」が追加された。前作の主人公、伝説の勇者タケルの息子カケルが、ドラゴンナイトの正体を突き止めるべく立ち上がるというストーリー。

目指すは女子野球日本一!!

恋 育 嗜



ドキドキプリティリーグ

●エクシングエンタテイメント●MC容量3●プレイ人数1●￥5,800●97年3月28日発売

プレイヤーが女子校に赴任してきた臨時講師となって、女子野球部を鍛え上げて日本一を目指す美少女系育成シミュレーション。女子部員10人の中の誰をキャプテンにするかによってイベントやエンディングが変化する。もちろんマルチエンディングだ。

着せ替えファン御用達?

恋 嗜



Nage Libre ～螺旋の相剋～

●バリエ●MC容量2●プレイ人数1●￥5,800●97年2月28日発売

現役女子高生が主人公のシミュレーションRPG。魔物が溢れ出した商店街を舞台に、ターン制のカードバトルによって闘っていく。いろいろな部活の服に着替えることによって、さまざまな特殊攻撃を繰り出すことができるようになるのがおかしい。

元祖恋愛シミュレーションがお買い得に

恋 得 銘



ときめきメモリアル ～forever with you～

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1●￥2,800●97年12月25日発売

恋愛シミュレーションというジャンルを確立し、今なお根強い人気を誇る『ときメモ』が価格を抑えて再登場。個性豊かなヒロインたちと、甘く切ない思い出づくり。季節ごとに多様なイベントが用意され、繰り返しプレイしても飽きることはない、どころかいっそうの深みへ?

戦車戦の知恵比べ

脳 嗜



鈍色の攻防 32人の戦車長

●シャングリ・ラ●MC容量3～9●プレイ人数1●￥6,400●97年2月28日発売

実際の戦車に乗っているような臨場感が楽しめる、アクション色の濃い戦闘シミュレーション。プレイヤーは戦車隊の隊長になって、架空の国を舞台とした戦いを繰り広げる。マニア必見の戦車は全68種類、ビジュアルと音声による演出で臨場感を演出。

太平洋にて艦隊を指揮し、敵軍を壊滅

脳 嗜



トラ! トラ! トラ!

●ダズ●MC容量9●プレイ人数1●￥6,800●97年11月13日発売

太平洋戦争を題材にした戦争シミュレーション。当時の兵器を再現する緻密かつ豊富なユニットデータが魅力。爆撃、艦隊戦、雷撃戦など多彩な任務を遂行し作戦を成功に導く。ユニット同士の戦闘は3Dアニメーションで描かれ、戦闘の迫力と興奮を味わえる。

新システム満載で遊びやすさはピカイチ！

脳 銘 簡



信長の野望・将星録

●光栄●MC容量15●プレイ人数1
●¥9,800●97年11月27日発売

安定した人気を誇る『信長の野望』シリーズの最新作がPSでプレイ可能に。本作ではいくつもの新システムを導入しシリーズ随一の遊びやすさを実現。新しい合戦システムでは、兵糧攻めなど、より多様な行動ができる。自軍と敵軍の相性を考慮して、有利な条件を整えることが重要。

PSの中で可愛いペットが飼育できる

育 得 簡



にゃんとワンダフル

●バンプレスト●MC容量1〜15●プレイ人数1●¥2,800●97年11月27日発売

PSの中で仮想ペットが飼育できる新機軸のソフト。飼えるペットは猫と犬の2種類。ペットにはそれぞれ個性があって、本物そっくりに動き回るので現実に生き物を飼っている気分になる。成長し、適齢期になったペットを結婚させると子供も生まれる。

群雄割拠の戦国時代を制するのは誰か？

戦 脳 得



信長の野望・覇王伝

●光栄●MC容量4●プレイ人数1〜8
●¥2,800●97年3月28日発売

パソコンで人気の歴史シミュレーション『信長の野望』シリーズ。第5弾がついにPSに移植された。基本的な流れは前作までと変わらず、内政を行なって国を富ませ、全国を統一することが目標になっている。実写を取り込むなどグラフィック面を大幅に強化。

ボードゲームで女の子と仲よくなろう！

恋 宴



ネクストキング 恋の千年王国

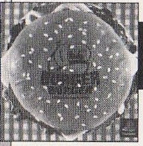
●バンダイ●MC容量1●プレイ人数1〜4●¥6,800●97年6月27日発売●マルチタップ対応

最大4人まで対戦可能な、サイコロを使ったボードゲームと恋愛シミュレーションゲームをドッキングさせた作品。女の子たちの投票で決定する国王選挙に向けて、ライバルの王子たちと12人の美少女を奪い合う。初回限定版のパッケージイラストは、うるし原智志氏。

SLG

自分だけの最高のハンバーガーを作ろう

脳 簡 嗜



バーガーバーガー

●ギャップス●MC容量4●プレイ人数1
●¥5,800●97年11月27日発売

最も身近なファーストフード「ハンバーガー」を作ってショップを経営するシミュレーション。何百種類もの食材からオリジナルバーガーを創作し店を繁盛させる。試行錯誤しながらおいしい最高の組み合わせを探せ。プレイガイダンス画面で、初心者もすぐに入り込めて楽しめる。

育成した武士団で天下統一を目指す

戦 脳



信長の野望 天翔記 with パワーアップキット

●光栄●MC容量6●プレイ人数1〜8
●¥9,800●97年9月11日発売

全国に割拠する戦国大名の一人になり、天下統一を目指す。配下の武将は御前試合や講義をすることで能力が上昇。戦闘は同一マップ上に複数ある敵味方の城を巻き込んで行なえるようになった。また武将等のエディット機能や、80人の武将が新たに追加された。

昆虫たちの食べ物争奪合戦記

福 脳



バトルバグス

●マニング●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年9月18日発売

コミカルな虫たちを指揮し、さまざまなミッションをクリアしていく。ゲームはリアルタイムで進行する。敵の虫との戦闘もリアルタイム制なので迅速な対応が必要になる。マップにある食料を確保することが目的だ。虫たちの特徴づけもしっかりされているので戦略性も高い。

あの人気マンガがゲームになったぞ！

脳 育



はじめの一歩

●講談社●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年7月31日発売

トレーナーとして、一歩を育てる「ストーリーモード」では、日本一を目指してトレーニングを積んでいく。名シーンの数々も再現され、試合の日までのカウントダウンが緊張感を演出する。挑戦するのは原作にも登場した13人の選手たち。キャラ同士の対戦モードもある。

見かけはコミカル、でも中身は本格派

戦 福 脳



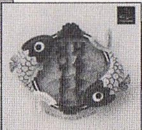
パロウォーズ

●コナミ●MC容量2●プレイ人数1～4●￥5,800
●97年9月25日発売●マルチタップ対応

コナミのコミカルなキャラを使った本格派戦略シミュレーション。決められた戦略ルートをたどるモードと、マップを選択して対戦を楽しめるモードがある。敵基地の占領、地形効果＆高低概念などの要素も導入されているので、上級者でも満足できる作りになっている。

当ホテルのモットーは「幸せをお客様に」

脳 育 嗜



HAPPY HOTEL

●東映ビデオ/東北新社●MC容量4～12●プレイ人数1●￥5,800●97年11月27日発売

活気溢れる上海に建つ「ハッピーホテル」。経営難に陥ったこのホテルを建て直し、みんなが幸せな気分になる最高のホテルを目指す。経営資産をうまく運用し利益を確保。同時に泊まり客に快適な環境を提供し満足度を上げる必要がある。経営者の苦労と喜びを味わえる。

勇猛果敢な乙女が、再び戦場に出現

恋 脳 銘



パワードール2

●アスキー●MC容量2●プレイ人数1
●￥6,800●97年11月20日発売

パソコンで大人気のシミュレーションがPSに移植。プレイヤーは、総勢27名の美女ばかりで構成される特殊部隊「Dolls」を指揮する。人型機動兵器「パワードール」の調整、綿密な作戦行動を要求される任務など、歯ごたえのある作り。豪華声優陣による演出が華を添える。

主役は人気悪役！　存分に悪を堪能せよ

脳 簡 嗜



BATTLE FORMATION

●バンプレスト●MC容量1●プレイ人数1～4●￥5,800●97年11月13日発売●マルチタップ対応

『仮面ライダー』『ウルトラマン』『機動戦士ガンダム』に登場する人気悪役が今度は主役。勝利条件やゲーム終了条件を任意に設定可能。それによって戦略プランが変化する。登場キャラは200体以上。戦闘時には各キャラの得意技をムービーで再現している。

野球の監督さんって大変なんだね

脳 育



ベースボールナビゲーター

●メガハウス●MC容量7～14●プレイ人数1～2●￥5,800●97年7月31日発売

「シナリオモード」では、プレイヤーは球団の二軍監督になり、さまざまな練習メニューでチームをトレーニングして、選手たちを日本シリーズへと導く。ポリゴンで立体的に描かれた球場で、自分の育て上げた選手たちがいきいきと活躍する様子を見るのは、喜びもひとしおだ。

少女の煌めく瞬間を逃さず撮影しよう

恋 福 簡



フォトジェニック

●サンソフト●MC容量3●プレイ人数1●￥5,800●97年12月18日発売

新人カメラマンになって3人のモデルの女の子とのふれあいを描く恋愛シミュレーション。傑作を撮るためにはモデルとの信頼関係が重要。季節ごとにさまざまなイベントが発生。もちろんPS版オリジナルのイベントも追加されている。写真を撮影する際は繊細なセッティングを。

甘く切ないラブストーリー

恋 嗜



BOYS BE…

●講談社●MC容量3●プレイ人数1●￥5,800●97年3月28日発売

人気の青春恋愛コミックの設定を使った恋愛シミュレーション。デジタルコミック形式のシンプルな展開で、画面上に表示されるハートマークの大きさを使って、相手の女の子に自分の気持ちを伝える「ハートインプレッション」が斬新。ストーリーは原作にない完全オリジナル。

ラジオのトーク番組で新人DJが大奮闘

恋 脳 嗜



フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～

●メディアエンターテイメント●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年9月25日発売

新人DJの香坂マリとなり、個性派ゲストの女性とバトル(!?)トークを交わし、番組を進行させていく。4人のゲスト候補から、1人を選んでオンエア開始。ゲストはアクの強い個性派ばかり、途中で番組が中断してしまうことも……。実際の番組制作より難しいかも。

声優のタマゴに愛の手を！

脳 嗜



My Dream ～On Airが待てなくて～

●日本クリエイト●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年9月18日発売

雑誌記者になり、2年間という限られた時間で声優のタマゴを立派な人気声優に育て上げるのが目的。声優志望の女の子（8人のなかから任意に選択）に、アドバイスをしたり、悩みの相談相手になったり、時には自ら取材をして彼女の知名度を上げて人気声優を目指す。

名作育成ゲームをさらに強化

恋 脳 育



プリンセスメーカー ～ゆめみる妖精～

●SCE●MC容量3●プレイ人数1●￥5,800●97年1月24日発売

パソコンや家庭用ゲーム機で大ヒットした育成シミュレーションの傑作。プレイヤーが10歳になる少女の父親になり、8年間かけて立派な大人の女性に育て上げるのが目的となっている。グラフィックやシステムを一新し、さらに遊びやすく改良されている。

近未来の女性格闘家を育てる

恋 脳 育



メタルエンジェル3

●パック・イン・ソフト●MC容量1●プレイ人数1●￥6,500●97年6月13日発売

西暦2038年を舞台に、バトルスーツに身を包む女性格闘技であるフルメタルバトルの新生チームを育てていく育成シミュレーション。プレイヤーは新生チームに所属する3人の少女たちのコーチ。彼女たちを育てながら、交流を重ねて仲よくなることも大事。

夢のマイホームがPSのなかで実現

脳 福



マイホームドリーム

●ビクターインタラクティブソフトウェア●MC容量10●プレイ人数1●￥5,800●97年7月24日発売

誰でも一度は自分の夢の家の設計図を描いてみたことがあるはず。そんな思いを形にしてくれるのがこの作品だ。家を自由に設計できる「マイホームモード」と、建築士になって依頼人の希望に沿った家を建てる「ストーリーモード」の2種類が用意されている。

美人捜査官と厳しく教練、楽しくデート

恋 脳 箇



メルティランサー Re-inforce

●イマディオ●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年12月4日発売

エイリアン犯罪を取り締まる美女捜査官たちを指揮した前作から一転、今度は彼女らの後輩捜査官ランディになり、彼女たちの教えを受け一人前の捜査官を目指す「育てられ」ゲーム。新興勢力との軋轢、因縁の対決など見どころいっぱいのシナリオ。美麗ムービーも磨きがかかっている。

シブい名作が生まれ変わって登場

脳 嗜



マスター・オブ・モンスターズ —暁の賢者達—

●東芝EMI●MC容量3●プレイ人数1～4●￥5,800●97年7月31日発売

モンスターを召喚して敵軍と戦わせるシミュレーション。モンスターは育てることで上級にクラスチェンジできる。パソコンの名作ソフトだが、移植する際にシステム面が改良され、さらにキャラクター性やストーリー性も向上。いちだんとモンスターへの感情移入がしやすい。

シリーズの原点、一年戦争を完全追体験

戦 嗜



MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR

●バンダイ●MC容量4●プレイ人数1～2●￥6,800●97年7月31日発売●マウス対応

アニメ作品『機動戦士ガンダム』を全編シミュレーションゲームとして再現。当時と同じ声優、ポリゴンで描かれた名場面の数々が、あのときの感動を甦らせる。また、少し違った「パラレルモード」や、対戦のできる「コンプリートモード」がガンダムの世界観を広げる。

マシンの性能を120%引き出し優勝せよ

戦 福



ミニ四駆爆走兄弟レッツ＆ゴー!! WGP ハイパーヒート

●ジャレコ●MC容量1～2●プレイ人数1～4●￥5,800●97年11月20日発売

大人気アニメ『爆走兄弟レッツ＆ゴー!!』がPSゲームになった。それぞれ特性の違う難コースでライバルたちと激走レースを展開。シナリオモードでは日本代表「TRFビクトリーズ」の一員となって各国選抜の強豪と勝負。マシンの特徴を生かしてチーム戦を勝ち抜こう。

最弱部隊を率いて、帝国軍を壊滅せよ！

育 脳



ライアット・スターズ

●ヘクト●MC容量2～8●プレイ人数1
●￥6,800●97年5月2日発売

剣と魔法の世界を舞台に、王宮で最弱と言われている戦士たちの活躍と成長を描いたシミュレーションRPG。128種類のキャラクターを組み合わせて、チームを編成するバトルシステムが特徴。戦闘によってたまったジェムをどう使うかが、戦闘の結果を左右する。

手持ちのCDが、モンスターに変身！

福 育



モンスターファーム

●テクモ●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年7月24日発売

育成したモンスターを戦わせ、最終的にSランクの大会で優勝させることが目的のゲームだが、モンスターの入手方法が一風変わっている。誰の家にでもある音楽やゲームのCDがそのままモンスターのデータになってしまうのだ。最強のCDを探し出すのも楽しみの一つだ。

ファンタジーシミュレーションの名作

得 銘



ラングリッサーⅠ&Ⅱ

●メサイヤ●MC容量4●プレイ人数1●￥5,800
●97年7月31日発売●スペシャル版￥6,800

PCエンジンの名作『ラングリッサー』と、PC-FXで発売された『デア・ラングリッサー』がカップリングされたお得な一本だ。キャラクターデザインは人気イラストレーターのうるし原智志。スペシャル版にはピンバッジとメモリアルファンブックが同梱されている。

F14のパイロットになり作戦に挑め

技 嗜



U.S.ネイビーファイターズ

●EAV●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年11月6日発売

パソコンで人気を博したフライトシミュレータの傑作。米海軍空母アイゼンハワーに搭載された、F14など実在の戦闘機を操縦しさまざまな作戦を遂行していく。ゲームが進行すると要所要所で、実写による迫力のムービーが挿入され、ゲームの雰囲気をいっそう盛り上げている。

ちょっと大人なキャンパスラブ

恋 脳 育



リフレイン　ラブ ～あなたに逢いたい～

●リバーヒルソフト●MC容量2●プレイ人数1●￥6,000●97年3月14日発売

大学生の男女7人を中心としたストーリーが展開する、ちょっと大人のムードが漂う恋愛シミュレーション。合コンで知り合った3人の女の子たちだけではなく、主人公と同じ大学の男友達との関係もグッドエンディングのための要素になっている。

コンセプトはズバリ、愛と友情！

育 簡



悠久幻想曲

●メディアワークス●MC容量2●プレイ人数1●￥5,800●97年8月28日発売

舞台となるのは仮想の街エンフィールド。3人の仲間を見つけ、共にさまざまな仕事をこなすことで、主人公にかけられた疑いを晴らしていく。キャラクター担当のmoo氏をはじめ『エターナルメロディー』のスタッフが再集結。人気声優の起用もファンにはたまらない魅力だ。

パズルゲーム

★ALL OF★ PUZZLE

全ステージクリアを目指せ

脳 技



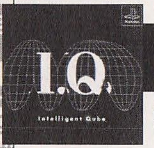
WORMS

●アイマックス●MC容量1●プレイ人数1～4●￥5,800●97年3月14日発売

ミミズによく似たワームと呼ばれるキャラクターたちが活躍するアクション色の濃いシミュレーション。4匹のワームたちを1匹ずつ移動させて、敵のチームを全滅させる。地形や風向きがポイント。40億以上にも及ぶ、膨大なステージが用意されている。

「脳ゲー」でキミのI.Qをチェック！

脳 得 簡



I.Q ～インテリジェントキューブ～

●SCE●MC容量1～9●プレイ人数1～2●￥4,800●97年1月31日発売

数々のヒットCMを手掛けるCMプランナー佐藤雅彦氏が作り上げた、まったく新しいタイプのアクションパズルゲーム。前方から転がってくるさまざまなキューブを、いかに効率よく消していくかがポイント。見た目のシンプルさとは裏腹に非常に奥の深い作品だ。

異世界でもう一つの人生を送る

脳 育



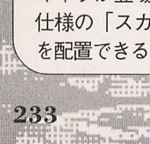
ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～

●リバーヒルソフト●MC容量10●プレイ人数1●￥5,800●97年10月23日発売

架空の王国の住人となり、生活を営むフリーシナリオゲーム。確たる目的や強制イベントなどはいっさいナシ。恋愛、結婚、仕事、子育てなど自分で人生設計を決めてゲームを進める。また子供の成人に合わせてプレイヤー権を引き継げば、まさに終わりなき世界。

懐かしいブロック崩しが帰ってきた

戦 技 銘



アルカノイドリターンズ

●タイトー●MC容量1～2●プレイ人数1～2●￥4,800●97年8月7日発売●マウス、ボリュームコントローラ、アナコン対応

自機を左右に動かして、跳ね返ってくるボールを打ち、ブロックを崩していくルールは昔と変わらない。さらにこのPS版には、各種ボスキャラが登場する「エクストラモード」、対戦仕様の「スカッシュモード」、自分でブロックを配置できる「エディットモード」などがある。

シミュレーションの異色作が続々登場

1997年いちばん印象的なシミュレーションを挙げよ、と問われると私は迷わず『ザ・コンビニ』を選ぶ。コンビニを題材にとった柔軟な思考と、プレイ時の快適さを優先させたゲーム性が秀逸、細部に不満はあるが熱中度は非常に高かった。'97年のシミュレーション分野では、『モンスターファーム』『電車でGO！』など異色作が目立った。これは、新たな視点を持った制作者が登場したことを示す。今後も傑作の登場を期待する。

頭をいじめたい人にはもってこいの作品

脳 得 銘



上海
Great Moments

●サンソフト●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥6,500●97年1月17日発売●マウス対応

定番パズルゲーム『上海』と、そのアレンジ版が一挙に楽しめるお買い得な一枚。「クラシック上海」「万里の長城」「北京」「アクション上海」と4種類の異なったゲームが用意されている。決められたゲームを順番にクリアしていくトーナメントモードもある。

不要なカプセルはショットで破壊せよ！

戦 宴 技



CALCOLO!
～カルコロ!おちものシューティング～

●クレフインベンション●MC容量1●プレイ人数1～2●￥4,800●97年11月6日発売

画面上方から落下する1から9までの数字の書かれたナンバーカプセルを数字と同じ数だけ並べる落ちものパズル。不要なカプセルを撃ち壊せる点が斬新。対戦、練習、試練、ストーリーの4つのモードが楽しめる。スペシャルアイテムに派手な連鎖、爽快なプレイが楽しめる。

ブロックを伸ばして、消して対戦勝負！

戦 福 技



伸縮対戦
It's a のに～！

●TMF●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥4,800●97年11月20日発売

上から落ちてくる5色のブロックを3つ以上並べて消していく落ちものパズル。落ちてきたブロックを伸縮させ移動できるのが特徴。この「伸ばす」アクションがゲーム攻略のカギ。「ストーリーモード」「対戦モード」「エンドレスモード」の3つのモードがある。

視点の新感覚パズルゲーム

簡 脳



Cu-On-Pa

●ティーアンドイーソフト●MC容量1●プレイ人数1～4●￥4,800●97年10月9日発売

一言でいえば、誰でも気軽に遊べて奥が深い。ルールはすごくシンプルだ。6色の面で構成されたキューブを転がし、同色の床面パネルと合わせて消していくだけ。簡単だがハマると底なし。対戦や頭脳戦など各種モードが用意され、初心者でも大丈夫。

PZL

簡単なルールは変わっていません

脳 技 銘



スーパーパン
コレクション

●カプコン●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年3月14日発売

往年の名作アクションパズル『パン』シリーズを、一挙に3タイトル収めた作品。撃つたびに細かく分裂していくボールをすべて破壊すれば1面クリアという、シンプルなシステムは変わっていない。収録作は『ポンピングワールド』『スーパーパン』『パン！3』の3作品。

『サイキックフォース』がパズルに変身

戦 福 脳



サイキックフォース
パズル大戦

●タイトー●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年10月2日発売

人気格闘ゲーム『サイキックフォース』のキャラと、『パズルボブル』のシステムが合体したのが、このソフト。ルールは弾を打ち出して、多数あるカラフルな球のなかから、同色の球3つ以上を同時に消していくのが基本。シンプルなシステムで、誰でも気軽に楽しめる。

パズルに勝って女の子をセクシーショット

恋 技 嗜



どきどきシャッターチャンス★ ～恋のパズルを組み立てて～

●日本一ソフトウェア●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年10月23日発売●マウス対応

対戦ジグソーパズルに勝利することで、美少女のかわいい姿が拝める。さらに、その姿を自分の好きなカットで撮影し、保存が可能。撮影システムには、ピント合わせなどもあり、かなり本格的。声の出演は菊池志穂ら人気声優陣。ビジュアルと声で楽しめる。

星と星をゴッチンコさせてブロックがポン

戦 福 脳



スタースィープ

●アクセラ●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年10月30日発売

パズルエリアに発射されるブロックと、下から出現してくるブロックを組み合わせて消していくのがルール。ブロックを消すには、同色であること、ブロックの先端についた星同士を合わせることが条件。連鎖などの高度なテクニックも使えるので、一発逆転も狙える。

大連鎖だって簡単に狙えるぞ!!

恋 戦 簡



ときめきメモリアル 対戦とっかえだま

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年6月19日発売

アーケードで人気の高かった作品が『ときめきメモリアル』のキャラクターたちとともにやってきた。フィールド内の球を並べ替えて、同じ色を3つ以上並べて消していくという、非常にシンプルなルール。『ときメモ』ファン以外の人でも充分に楽しめる。

15年以上も愛され続けた定番作品

脳 得



倉庫番ベーシック

●伊藤忠商事●MC容量4～13●プレイ人数1●￥3,800●97年8月7日発売

荷物を押して決められた場所まで運ぶだけという、きわめてシンプルなルール。難易度は練習から仙人レベルまでの7段階あり、最初は一目見ただけで解けるような簡単な問題が続くが、後半になるほど頭を悩ませる難問が待ち受ける。自分で問題を作るモードもある。

三角ブロックの新感覚落ちゲー

戦 脳



トリパズ ⊿

●サントス●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥4,800●97年10月30日発売

上から落ちてくる三角ブロックの辺同士を並べて消していくのがルール。ただし、消せるブロックは同色の場合だけ。カラーは全部で3色。連鎖システムもあり、条件次第で対戦相手の邪魔や高得点を獲得できる。遊び方も詰めパズルなどのユニークなモードがあり充実している。

4人対戦もできる元祖落ちゲー

宴 得 鍛



TETRIS X

●BPS●MC容量ー●プレイ人数1～4●￥2,800
●97年6月27日発売●マルチタップ対応

今日の落ちゲーブームの発端となった名作『テトリス』シリーズ。この作品は最大4人まで対戦することができるようになっている点が特徴。もちろん1人用の「クラシックモード」もあるので、ひたすらプレイしたい人にも対応している。

人気タイトーキャラがパズルで対戦

戦 宴 銘



パズルボブル3 デラックス

●タイトー●MC容量1●プレイ人数1～2●¥4,800●97年11月6日発売

大人気パズルゲーム第3弾。下からバブルを打ち出し画面上方のバブルにぶつけ、同色のバブルが3つつながると消滅、画面上のバブルをすべて消せばクリア。PS版では、段位を認定する「チャレンジモード」などオリジナルモードを追加。戦略性の高いパズルゲームの傑作。

パステルタッチのかわいいパズル

戦 福 簡



ぱすてるみゅーず

●ソフトオフィス●MC容量1●プレイ人数1～2●¥4,800●97年8月21日発売

画面の左側から「音玉」を発射し、同じ色の音玉を3つ以上くっつけて消していく。時間とともに、敵が壁を押してプレイヤーの邪魔をするので、積み上げられた音玉がデッドラインを越えないよう注意しよう。 画面上の音玉をすべて消すことができたらステージクリア。

新登場の太陽ぷよで一発大逆転！

戦 宴 簡



ぷよぷよSUN決定盤

●コンパイル●MC容量1●プレイ人数1～16●¥4,800●97年11月27日発売

お子様からお年寄りまで老若男女に大人気の落ちものパズルシリーズの第3作。新たに登場した「太陽ぷよ」によって、豪快爽快な一発逆転が可能。よりスリリングなゲームが楽しめる。また最高16人が参加できる、勝ち抜き対戦はついつい熱くなりすぎるほどの面白さ。

格闘の敵はパズルで討つ？

戦 簡



パズルアリーナ 闘神伝

●タカラ●MC容量1●プレイ人数1～2●¥4,800●97年6月20日発売

人気格闘アクション『闘神伝』シリーズのキャラクターたちが登場する落ちものパズル。画面上部から2つ一組で降ってくる5色の「闘神玉」を5個以上並べて消していくだけの簡単なルール。相手に「邪玉」と呼ばれるそれだけでは消せない玉を送り込むことができる。

PZL

お色気たっぷりのブロック崩し！

簡 嗜



ぷるるん！ withシェイプUPガールズ

●J・ウィング●MC容量1●プレイ人数1～2●¥6,800●97年1月10日発売

健康的なお色気が魅力的なシェイプUPガールズのビジュアルが満載された、ブロック崩し風のパズルゲーム。クリアタイムでビジュアルが変化するようになっている。画面を横切るキャラクターにボールを当てると、ボールの性質が変化する。

人気パズルゲーム廉価版

戦 脳 得



パズルボブル2

●タイトー●MC容量1●プレイ人数1～2●¥2,800●97年3月20日発売

シンプルなゲーム性とかわいらしいキャラクターが受けて大ヒットを続けている『パズルボブル』シリーズの第2弾。タイムアタックや1人でコツコツクリアしていく詰め問題もいいが、やはり2P対戦が楽しい。ザ・ベスト版になり、お買い得度がさらにアップしている。

「金の亡者」にはなりたくないが……

戦 脳



もうぢゃ

●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント●MC容量ー●プレイ人数1～2●￥5,800●97年1月10日発売

1円玉5枚で5円に、5円2枚で10円……という具合に、お金を両替していき、最終的に千円札になれば消える、という一風変わった落ちものパズル。両替後の硬貨の位置を把握できるかが攻略のポイント。モードは1P専用と2P対戦用の2つ。

頭も目玉もぐるぐる回る!!

嗜 脳



HAUNTEDジャンクション ～聖徒会バッジを追え！～

●メディアワークス●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年1月17日発売

同名コミックのキャラクターたちが活躍するパズルゲーム。プレイヤーキャラクターは3人の中から選択。画面真ん中の核を回転させてボールをキャッチ。同色のボールを4個以上そろえて消す。バッジのまわりに同色のボールを3個以上並べて消せばステージクリア。対戦可。

仲よくなるにはパズルが強くないと……

戦 脳



れすれす ストレスレス レッスン

●マックスファイブ●MC容量1●プレイ人数1～2●￥4,980●97年6月27日発売

恋愛的な要素を盛り込んだ落ちものパズル。縦横に同じ色の玉を4個以上並べて消していくといった、非常にオーソドックスなルールが採用されている。CPUキャラクターたちと対戦して、最終的に好きなキャラクターに告白をして返事をもらうストーリーモードがユニーク。

かわいいキッドがパズルに挑戦！

脳 简 嗜



ボンビンアイランド

●ケムコ●パスワード●プレイ人数1●￥4,800●97年7月18日発売

ステージ上の爆弾を並べ替え、一度の点火ですべて誘爆させたらクリアという単純明解なルール。キッドは爆弾を押してあちこちに移動させることができるが、トゲの床やツルツル滑る床など、さまざまな障害が待ち受けている。少ない手数でクリアするほど評価が上がる。

名作は永遠

戦 脳



ロードランナー エクストラ

●パトラ●MC容量1～6●プレイ人数1～2●￥4,800●97年1月10日発売

往年の名作アクションパズル『ロードランナー』の最新作。前年に発売された『レジェンド・リターンズ』の改訂版で、新たに2つの新要素が追加されている。2P同時プレイ用のステージが20面もあり、オリジナルステージを作成できるコンストラクション機能も充実。

アーケード完全移植＋新設モード

戦 福 脳



マジカルドロップIII よくばり特大号！

●データイースト●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年10月30日発売

パズルゲームの定番『マジカルドロップ』のアーケード版が、ついに完全移植された。簡単なルールで誰もが楽しめるのが人気の秘密。カラフルなドロップを並べ替えて消すのが基本ルール。さらにルールや演出が強化されたPSのオリジナルモードを追加、楽しさが増した。

テーブルゲーム

★ALL OF★

TABLE

運命のカギはサイコロが握っている

宴 簡



えこのKIDS ～誰が為に金は成る～

●TGL●MC容量1●プレイ人数1～4
●￥5,800●97年4月18日発売

スゴロクとマネーゲームの要素を兼ね備えた、パソコン版が人気のボードゲーム。サイコロを振ってマップを移動し、さまざまなイベントによって資産を増やしていく。ゲームスタート時に入力した生年月日によってバイオリズムが算出されて、イベントに影響してくる。

ゲーム化第2弾はいきなり花札なのだ

簡



エルフを狩るモノたち ー花札編ー

●アルトロン●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年8月28日発売

人気キャラクターたちを使って「こいこい」、「おいちょかぶ」、「花合わせ」の代表的な3つの花札ゲームが楽しめる。花札をまったく知らなくても、解説モードがついており、ルールなど必要な知識は登場キャラが丁寧に説明してくれる。勝つとエルフの楽しい画が待っている。

子供から大人まで遊べるRPG風将棋

脳 簡 嗜



アイマックス将棋II

●アイマックス●MC容量1●プレイ人数1～2●￥6,800●97年10月9日発売

将棋を中世風のRPG仕立てにした斬新な将棋ゲーム。といっても基本は本格的な対局にある。子供でも抵抗感なく遊べる演出がうれしいソフトだ。アイテムを利用して戦局を有利に展開できる「子供モード」と、有名棋士と対戦ができる「大人モード」がある。

麻雀好き著名人と麻雀大合戦

脳 嗜



オールスター麻雀 ～華麗なる勝負師からの挑戦～

●ポニーキャニオン●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年9月18日発売

各界の著名人と麻雀対戦できるのが、このソフトのウリ。黒鉄ヒロシ氏や筑紫哲也氏といった作家、学者、ジャーナリストなど、麻雀好きのメンバーが多数登場する。リーグ戦や勝ち抜き戦のほかに、「ご祝儀ルール」が採用されたリーチ麻雀が遊べるなどプレイモードも豊富。

思考ルーチンを強化した本格将棋

戦 脳 銘



AI将棋2

●ゲームバンク●MC容量2●プレイ人数1～2●￥5,800●97年12月25日発売

'95年に発売された『AI将棋』を改良強化した続編ソフト。パソコン版では、「第7回コンピュータ将棋選手権」で全勝優勝を果たしたソフトだ。もちろんその強さはPS版でも変わらない。アマチュア2～3段に相当する実力は上級者でも手こずるはず。将棋好き必携の一枚。

麻雀・花札で女の子と仲良くなろう！

恋 嗜



Cross Romance

●日本物産●MC容量2●プレイ人数1●￥6,800●97年3月28日発売

麻雀・花札を通じて女の子たちと仲よくなるという、恋愛シミュレーション的な要素を含んだ作品。基本的には麻雀・花札がメインとなるが、試合の合間に出会う女の子たちとの会話によって、彼女たちとの親密度が上がっていく。クリア後にはもちろんおまけが待っている。

パチスロで彼女のハートをゲットしよう！

恋 嗜



オリンピア・山佐 バーチャパチスロII実戦！ 美少女攻略法

●マップジャパン●MC容量3●プレイ人数1～2●￥5,800●97年4月18日発売

「ブルーマリーン」「ニューパルサー」など、パチスロメーカーのオリンピア山佐の実機8種類が楽しめる攻略色の濃いソフト。4つのモードのうち「実戦モード」には女の子が登場し、景品をプレゼントすると好感度が上がるという、恋愛シミュレーションのような設定もある。

仲間と一緒にワイワイ言いながらプレイ！

宴 福



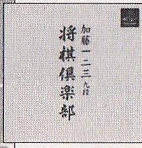
ゲームの達人2

●サンソフト●MC容量4●プレイ人数1～2●￥8,900●97年1月10日発売

将棋・麻雀・チェス・バックギャモンなど、古今東西の有名テーブルゲームが一気に楽しめるオムニバスソフトの第2弾。それぞれのゲームはすでに完成されているものばかりなので、安心してプレイすることができる。ホームパーティなどに打ってつけだ。

対局に詰め将棋、確実に実力がアップ

脳 得 銘



加藤一二三九段 将棋倶楽部

●ヘクト●MC容量2●プレイ人数1●￥4,800●97年11月27日発売●マウス対応

現役最多勝利を誇る加藤九段が監修した本格派将棋ソフト。ノーマルな対局のほか、「駒落ち」なども可能。「詰め将棋」や「次の一手」は加藤プロが問題を考案。手強い問題は回答するうちに実力がアップすること請け合い。対局後にはプレイバック機能で棋譜を再現し検討できる。

ギャンブルと愛は両立するのか？

恋 嗜



激烈パチンカーズ

●プランニングオフィスワダ●MC容量3●プレイ人数1●￥5,800●97年2月21日発売

どこかで見たことがあるような実機そっくりの台が楽しめる、パチンコ・パチスロを題材としたゲーム。イベント満載のストーリーモードは、恋人を探すのが目的!?　最初はシルエットだけの女の子と仲よくなることで実写が見られるおまけがつく。

アダルトな夜を演出してくれるソフト

宴 嗜



キャロムショット ～ザ・3Dビリヤード～

●アジェンダ●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年4月25日発売

ポリゴンで描かれたボールの動きがリアルな、3Dの利点を最大限に生かした本格派。ポケットゲームの「ナインボール」「ローテーション」「エイトボール」と、キャロムゲームの「フォーボール」「スリーボール」「スリークッション」の計6種類。

サイコロを転がして、資産拡大
宴 福 簡



鉄道王2 世界征服の野望

●アトラス●MC容量1●プレイ人数1～4
●￥5,800●97年9月25日発売

「悪の鉄道王」を倒し、自分の鉄道会社の資産を増やして「真の鉄道王」になるのが目的。双六をベースにしたルールで、サイコロを振って、コマを進めるというもの。止まったマスで各種のイベントが発生。車両の武装や、ライバルの妨害など、楽しみ方はいろいろ。

運命はルーレットだけが知っている
宴 得 簡



DX人生ゲーム

●タカラ●MC容量2●プレイ人数1～4●￥2,800
●97年3月20日発売●マルチタップ対応

日本のボードゲームを代表する「人生ゲーム」がPSに登場。育成ゲーム風のアレンジがなされていたりと、元のボードゲームをただテレビゲームにしただけではないところが好感触。ザ・ベスト版ということもあり、パーティグッズとしておすすめ。

みんなで楽しめる一本といえばこれ！
宴 福 簡



DX人生ゲームII

●タカラ●MC容量1●プレイ人数1～4●￥5,800
●97年7月24日発売●マルチタップ対応

ルーレットを回して出た数字の数だけ進んでいく、お馴染みの定番作品。今回は起きるイベント数が前作の2倍に増えて、ますますスリル満点の人生がプレイヤーを待ち受ける。マルチタップをつなげば、最高4人まで参加可能なので、家族みんなで遊ぶにはもってこいの作品だ。

人気パチスロを心ゆくまで徹底攻略！
福 簡 嗜



実戦パチスロ必勝法！5

●サミー●MC容量6●プレイ人数1
●￥5,800●97年11月27日発売

パチスロマシンを忠実に再現する大人気パチスロシミュレーションシリーズ第5作。今回登場するのは「ウルトラセブン」「ニュービックパルサー」「ファイナルバニー」の人気台3種類。実機を忠実に再現したこのソフトで攻略法を開発すれば大儲け間違いなし……か!?

対戦がアツイ幻想世界の札勝負
戦 宴 簡



ソウルマスター

●光栄●MC容量1●プレイ人数1～4
●￥5,800●97年11月20日発売

本格的なファンタジー世界を舞台に、若きソウルマスターの愉快な冒険が始まる。ストーリーモードでは駆け出しソウルマスターとなって勝利を目指せ。4人同時プレイが可能な対戦モードで、アツイ競争も楽しめる。コミカルで可愛いモンスターもポイント高し。

初歩から実戦まで囲碁のすべてが一枚に
戦 脳 簡



対局囲碁　平成棋院

●ゲームバンク●MC容量3●プレイ人数1～2●￥7,800●97年12月18日発売

初心者からベテランまでが楽しめる囲碁ソフト。初心者は梅沢由香里プロの解説する「入門モード」でイロハを学び、中、上級者は「対局」「詰め碁」で腕試し。コンピュータ囲碁の権威、ケン陳博士考案の新思考エンジンを搭載して思考速度を約10倍にアップさせた。

パチンコで勝ちたいあなたのために……

簡 嗜



西陣パチンコ天国Vol.1

●KSS●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年1月31日発売

パチンコメーカーの老舗である西陣の、往年の名作から最近のCR機までを集めたシミュレータ的な作品。各台の釘や大当たり確率を変更できる「攻略モード」では実戦での攻略方法の研究もできる。3Dで描かれたパチンコタワーを攻略していく「ストーリーモード」が面白い。

『同級生』と麻雀で勝負！

恋 嗜



同級生麻雀

●ユーメディア●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年1月17日発売

美少女系アドベンチャーの傑作『同級生』のキャラクターたちが一堂に会して麻雀を繰り広げる。女の子とデートできる「シナリオモード」が秀逸。女の子に出会えばイベントが発生して麻雀に誘い、最後に告白されたらハッピーエンド。

あの名機種をBGMまで忠実に再現

技 簡



西陣パチンコ天国Vol.2

●KSS●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年7月24日発売

有名メーカー西陣の全面協力により、懐かしい名機種や最新のCR機などができる限り忠実に再現されており、じっくり研究攻略できる。今回収録されているのは『春一番』『パーラーキング』『CR満員御礼ＥＸ』『CRヤッタルデー』『CRマジックボックス』の5機種。

本物以上に楽しいピンボールの本格派

福 簡 嗜



ドラゴンビート レジェンドオブピンボール

●マップジャパン●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年11月27日発売

ファンタジー世界を題材にしたピンボールゲーム。イベントも魔法使いを倒したり、ドラゴンに囚われた姫を救出したりと雰囲気たっぷり。テレビゲームならではの仕掛けも豊富に用意され、実機以上の楽しさを提供する。派手で多彩なイベントを存分に楽しもう。

プロ雀士の打ち筋を参考にしよう!!

脳 嗜



日本プロ麻雀連盟公認 道場破り

●ナグザット●MC容量1●プレイ人数1
●￥5,800●97年5月30日発売

小島武夫氏などプロ雀士の協力により制作された中級・上級者向けの本格派麻雀ソフト。プロの実戦データが大量に収録されており、それらをもとに自分の打ち筋を研究できる。プロの対局を再現してくれる「記録モード」、月例会を1年間戦い続ける「道場破りモード」がある。

ワテがナニワの商人だす!!

宴 簡



浪速の商人 振ってナンボのサイコロ人生

●ソニー・ミュージックエンタテインメント●MC容量2●プレイ人数1～4●￥5,800●97年3月28日発売●マルチタップ対応

大阪を舞台としたボードゲーム。大阪周辺のマップをサイコロの出た目だけ移動し、その土地や建物を買い占めたりしながら、規定の年数が終了した時点でいちばん資産を持っている人が勝ちという、非常にわかりやすいルール。メッセージすべてが大阪弁で、コテコテ。

実戦向けの情報が満載の一本

脳 簡 嗜



パチスロ完全攻略 ～クランキープロ～

●日本シスコン●MC容量1～10●プレイ人数1●￥5,200●97年10月2日発売

絶大な人気を誇る『クランキーコンドル』と『クランキーコンテスト』が収録された攻略ゲームだ。リプレイハズシの練習機能、千円札目隠し機能などの実戦テクニックが学べてしまうのが素晴らしい。また初心者でも気軽に楽しめるように自動目押し機能も搭載されている。

実戦パチンコシミュレーター

簡 嗜



Parlor! PRO パチンコ実機シミュレーションゲーム

●日本テレネット●MC容量1●プレイ人数1●￥5,200●97年4月25日発売

人気機種が楽しめるパチンコ実機シミュレーターの第1弾。収録されているのは爆発的なヒットとなった「CR大工の源さん」と、丸い液晶画面に映る美しい映像が魅力的な「CRギンギラパラダイス」。「攻略モード」と「炎の7日間モード」の2種類が用意されている。

お父さん、こんなソフトはいかかですか

技 嗜



パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル公式ガイドvol.1～

●日本シスコン●MC容量3●プレイ人数1●￥6,800●97年3月14日発売

パチスロ会の大手メーカーであるユニバーサル系列の人気機種が楽しめるパチスロ実機シミュレーター。「クランキーコンドル」や「CCエンジェル」など現在も実際にホールで稼働している機種も収録されているので、本物のパチスロ攻略法を研究できる。

実機を超精密に再現したリアルパチゲー

技 嗜



Parlor! PRO2 パチンコ実機シミュレーション

●日本テレネット●MC容量1●プレイ人数1●￥5,200●97年10月30日発売

高いクオリティが好評の超リアルパチンコゲームの2作目。本作には実際に活躍中の演歌歌手、田中寿美が歌う「CR観月X」と、3D液晶画面を使った「CRニューロードスター」を収録。丁寧な攻略法の解説のほか、RPG風「旅打モード」などもあり楽しい。

好評の完全攻略シリーズ第2弾！

嗜 簡



パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル公式ガイドvol.2～

●日本シスコン●MC容量1～13●プレイ人数1●￥6,800●97年7月31日発売

ユニバーサル系の人気機種ばかりを集めた、ゼイタクな一本。前作で好評だった実戦さながらの練習モードや、各機種の傾向を見るデータモードに加えて、リーチ目のすべてを網羅した告知機能などの新機能が追加され、さらに充実した内容に。操作環境も、より簡略化された。

ピンボールを個性豊かに

宴 技



ハイパー3Dピンボール

●ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント●MC容量1●プレイ人数1～4●￥5,800●97年2月28日発売

アクションやボールの弾道が非常にリアルな、見下ろし・斜めの2つの視点切り替えができるピンボールゲーム。個性豊かな6台のピンボールマシンが用意されて、初心者からベテランまで楽しめる。大勢の人が集まったときのパーティグッズとして重宝しそう。

ボードゲーム感覚の本格派推理ゲーム

宴 簡



Proof Club プルーフクラブ

●ユタカ●MC容量5●プレイ人数1～5●￥5,800●97年7月17日発売●マルチタップ対応

カードの指示に従い、盤上を進んで情報を集めたり、他のプレイヤーを妨害したりしながら犯人を特定していくという、まったく新しいタイプの推理ゲームだ。脚本は作家の辻真先氏。シナリオは毎回変化するので何度でも挑戦できる。マルチタップを使えば、5人まで参加可能だ。

家庭で手軽にパチンコ徹底攻略！

福 得 嗜



必殺パチンコステーション2

●サンソフト●MC容量1●プレイ人数1●￥4,900●97年12月25日発売

今回搭載されたのは「CRモンスターハウス」「ナナシー」などの人気機種。実機そっくりの動きと興奮が体験できる。一定期間内に、決められた資金で勝負する「実戦モード」や、台の設定を変更してプレイ可能な「攻略モード」を搭載。モードに関係なくデータ確認ができる。

実況付き本格派4人打ち麻雀!!

脳 嗜



プロロジック麻雀 牌神

●アクエス●MC容量2●プレイ人数1●￥5,800●97年1月31日発売

PS初の4人打ち麻雀。プレイヤーが自ら打ち筋をプログラムしたキャラクターをコンピュータに担当させ、それを相手に4人打ち麻雀ができる。7種類ある「今週のルール」がユニーク。また、なんとフジテレビの福井謙二アナウンサーによる実況がついている。

友達をなくすかもしれません

宴 簡



秘・宝・王 ～もうお前とは口きかん!!～

●レイ・アップ●MC容量1●プレイ人数1～4●￥5,800●97年4月25日発売●マルチタップ対応

4人のトレジャーハンターが、サイコロを振って世界の遺跡に見立てられたマップを進み秘宝を集めるボードゲーム。マップはそれぞれ異なった構造になっていてRPGのダンジョンを探索するような楽しさ。秘宝を集めて、価値を上げていく。

声優ファンなら迷わずに買い!!

脳 嗜



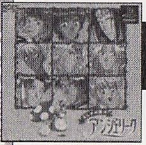
ボイスアイドルコレクション ～プールバーストーリー～

●データイースト●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年4月18日発売

金月真美や宍戸留美といった、今をときめく人気女性声優たちとビリヤードができる声優ファン待望の作品。彼女たちと1対1でビリヤード対決をし、うまく勝つことができれば彼女たちとデートができる。声優たちのおまけムービーなども押さえてある。

男子禁制（ウソ）のボードゲーム

恋 嗜



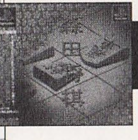
ふしぎの国のアンジェリーク

●光栄●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年2月28日発売

男性キャラクターの美しさで女性ゲーマーに人気の高い恋愛シミュレーション『アンジェリーク』の世界観を使ったボードゲーム。基本的にスゴロク風にゲームを進めるが、クイズやミニゲームといったイベントも用意され、エンディングなどのイラストが新たに描き直された。

強さ折り紙付きの将棋ソフト堂々移植

戦 脳 銘



森田将棋

●セタ●MC容量1●プレイ人数1～2
●¥6,800●97年12月4日発売

ファミコン時代から進化を続ける将棋ソフトの実力派が待望の移植。本作のプログラマー森田和郎は将棋プログラムの第一人者。「コンピュータ将棋選手権」の上位常連である。派手さはないが、基本をしっかり作り込んだ将棋ゲームの大本命。じっくりと腰を据えて取り組もう。

武者野六段監修の将棋学習ソフト

脳 簡 嗜



マリオ武者野の超将棋塾
MARIO MUSHANO'S HYPER SHOGI SCHOOL

●キングレコード●MC容量1●プレイ人数1●￥7,800●97年10月23日発売

NHK『将棋講座』のマリオ武者野こと、武者野六段が監修したソフト。200題以上の問題がある「次の一手」モード、現在の実力がわかる「棋力診断」モードといった実戦的なもののほか、加藤六段から正式に実力を認定してもらえる!?「棋力認定」モードもある。

ファンタジーに生まれ変わったスゴロク

宴 簡



怪物（モンスター）パラ☆ダイス

●メイクソフトウェア/EAV●MC容量1～15●プレイ人数1～8●¥5,800●97年7月17日発売●マルチタップ対応

サイコロを振り、出た目の数だけ進むスゴロク形式のボードゲーム。止まったマスではスリリングなイベントが待っている。各キャラクターにはそれぞれ体力（HP)があり、モンスターとの戦闘や、敵の対戦などでHPを使いきると、スタート地点に戻されてしまうのだ。

目指せ美少女のセクシーショット！

恋 脳



みちのく秘湯恋物語
美少女花札紀行

●フォグ●MC容量3～6●プレイ人数1
●¥5,800●97年8月7日発売

ストーリーモードでは、旅先で出会う女の子たちと花札で勝負をし、プレイヤーが勝ったら彼女たちの写真を撮ることができる。美しい実写とCGが合成された、温泉地の情緒豊かなシーンが満載。『こいこい』と、『花合わせ』の2つのゲームができるフリー対戦モードも完備。

ETC

ベガスな気分

宴 脳 簡



ラスベガスドリーム2

●イマジニア●MC容量1●プレイ人数1～4
●￥5,800●97年2月28日発売●マルチタップ対応

本場ラスベガスの雰囲気が楽しめるカジノゲーム。プレイできるのはスロットマシン・ブラックジャック・ルーレット・クラップス・ポーカー・キノの6種類。途中でイベントが発生することもあり、飽きさせない作りになっている。最大4人で遊ぶことができる。

定番人気ボードゲーム最新版、堂々登場！

戦 宴 福



桃太郎電鉄7

●ハドソン●MC容量1●プレイ人数1～4
●¥5,800●97年12月23日発売

日本全国を駆けめぐり、日本一の社長を目指すスゴロクタイプのボードゲーム最新作がパワーアップして登場。人気（？）キャラ、ボンビーの最強版ギーガボンビーが新たに登場。新イベントや、更新された各種データ等々で面白さがアップ。パーティゲームの王者は健在なり。

史上最高のRPGを、これで制作しよう

脳 嗜



RPGツクール3

●アスキー●MC容量3〜15●プレイ人数1●¥5,800●97年11月27日発売

自分で自分好みのRPGを制作できるソフトがPSについに登場。このソフトを使えば、主人公やモンスターなどキャラクターから戦闘システム、フィールドマップ、発生するイベントまでRPGに必要なすべてが創造可能。ただし、傑作ゲームを作るには多大な忍耐と根性が必要だ。

ボードゲーム形式の新感覚競馬ゲーム

戦 宴 嗜



わくわくダービー

●KSS●MC容量1●プレイ人数1●¥5,800●97年12月18日発売

ボードゲームライクなシステムで競走馬を育てる育成シミュレーション。3歳馬のオーナーであるプレイヤーは、牧場から競馬場までの道のりをスゴロク形式に進み、マスごとに設定されたイベントをこなしていく。これをＧＩレース10戦分開催し、最終的な優勝者を決定する。

書籍+PSディスクの新形態ソフト登場！

得 簡 嗜



i miss you.
Disc Station別冊

●コンパイル●MC容量ー●プレイ人数1●¥1980（税込み）●97年11月7日発売

パソコン版が大好評のDisc StationのPS版別冊が登場。パソコン版はミニゲーム集形式だが、PS版は雑誌的な要素が強い。『i miss you.』は田中勝己の同名新曲より。「もぐらタタキ」などミニゲームに加えビデオクリップなどバラエティ豊かな内容で楽しませせる。

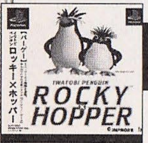
エトセトラ

★ALL OF★

ETC.

ペンギンたちの動きがかわいらしい！

戦 宴



イワトビペンギン
ROCKY×HOPPER

●インプローレ●MC容量1●プレイ人数1〜4●￥4,800●97年4月25日発売

テレビCFでお馴染みのイワトビペンギンの兄弟を操作して、10種類以上のミニゲームに挑戦するソフト。モードは「ストーリーモード」や「チームバトルモード」など全部で4種類。とくに一つのコントローラを2人で使用する「ラブラブモード」がいい。

『アークザラッドⅡ』の世界がもっと広がる

嗜 得



アークザラッドモンスターゲーム withカジノゲーム

●SCE●MC容量1〜6●プレイ人数1〜2●￥4,800●97年7月31日発売

注目はこのソフトのなかの闘技場で『アークザラッドⅡ』のセーブデータがそのまま使え、戦うことができること。さらに、ここでのデータを本編で使うこともできる。おまけの『カジノゲーム』もスロットマシンなど4種類が遊べ、なかなかの出来だ。

夢はエアロスミスとの共演だっ！

技 嗜



QUEST FOR FAME

●SCE●MC容量5●プレイ人数1
●￥6,800●97年7月10日発売

同梱のピック型コントローラを画面上のマークに合わせてタイミングよく叩くことで、誰でもギタリストの気分に。いかになりきれるかがポイントかも。収録曲はエアロスミスのナンバーをはじめ名曲ばかり。ステージクリアモードと､いつでも演奏を楽しめる2つのモードがある。

美しくも懐かしい映像が彩る謎めいた旅

脳 銘 嗜



GADGET ～Past as Future～

●シナジー幾何学●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年11月27日発売

パソコン版は全世界的大ヒットとなった傑作ゲームの移植。プレイヤーは蒸気機関車に乗って駅から駅へと移動し、情報とGADGET（機械装置）を集めていく。全編にわたって挿入される美しいCGムービーによってプレイヤーはゲーム世界に引き込まれる。

競馬の予想はこれでバッチリ!!

脳 嗜



競馬最強の法則'97 Vol. 1 ～狙え！万馬券！

●シャングリ・ラ●MC容量15●プレイ人数1●￥5,700●97年4月11日発売

詳細かつ膨大なデータ量を誇る、ゲーム性を払拭した競馬予想ソフトシリーズの第4弾。過去13年分の重賞レースの結果と8年分のＪＲＡ全レースのデータが収録されているだけでも圧巻だが、これらをもとに新しいレースの予想ができるシステムは称賛に値する。

そんなことしちゃダメだってば!!

育 簡



がんばれ森川君2号

●SCE●MC容量5●プレイ人数1
●￥4,800●97年5月23日発売

PiT（Pet in TVの略）と呼ばれる人工知能を持ったペットを育てる新しいタイプのゲーム。自由気ままに動き回るPiTに「正しい」「間違っている」という指示を出すだけだが、その積み重ねで賢くなるPiTを見ているのが非常に楽しい、環境ソフト的な部分も。

最新データを完全収録した'97年度版第2弾

脳 嗜



競馬最強の法則'97 Vol. 2 ～To HIT！

●シャングリ・ラ●MC容量15●プレイ人数1●￥5,700●97年10月16日発売

1989年からのJRA中央競馬のレース結果と、1984年からのグレードレースの結果が収録された競馬予想ソフトの決定版。これらの多量の蓄積データをもとに分析し、予想できるのが最大の魅力。このほかに中央競馬のデータや競馬の用語解説などもついている。

クイズ？　いえいえ恋愛系ゲームです

恋 脳 嗜



QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

●カプコン●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年6月27日発売

マップを進みながらクイズに答え、その結果女の子たちと仲よくなっていく、クイズと恋愛シミュレーションが一緒になったゲーム。オリジナルのアーケード版との違いは、イベント時の女の子たちがすべてしゃべる点。1回のプレイ時間も短く、繰り返し遊べる。

ETC

深層心理をゲームで解剖

簡 嗜



ザ・心理ゲーム2

●ヴィジット●MC容量ー●プレイ人数1～2●￥5,800●97年5月2日発売

性格分析や相性診断などといった心理テストが楽しめる、異色ソフトの第2弾。ホラータッチのテキストアドベンチャーを読みながら、深層心理のチェックができる。全8モード、さらにミニゲームに勝つことで診断の結果を教えてくれる「ゲームで心理ゲーム」15種類も収録。

ゲームなら日本史も楽しい？

簡 嗜



ゲーム日本史 ～革命児　織田信長～

●光栄●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年4月11日発売

アニメーションで展開するドラマと、シミュレーションで行なわれる合戦のシーンを進めていくことで、日本史がわかるという教育ソフト。織田信長の生涯を追体験することで、戦国の世が理解できるようになっている。データベース機能も充実している。

心理判断で自分自身を再発見しよう

宴 福 嗜



ザ・心理ゲーム3

●ヴィジット●MC容量ー●プレイ人数1～2●￥5,800●97年11月27日発売

3種類の心理分析に相性判断、タロット占いなどに加え、30種類の対戦ミニゲームが楽しめる。パーティなど大勢で集まって、わいわいと盛り上がるもよし、一人じっくり自分を見つめ直すのもよし。占いや心理ゲームがいっぱい詰まっており多彩な遊び方ができるのがうれしい。

正解した問題によって子供の成長が変化

恋 戦 育



子育てクイズ マイエンジェル

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1～2●¥5,800●97年11月13日発売

クイズゲームと育成ゲームの混合という斬新なゲーム。0歳の娘を25歳まで育てていく。クイズに正解すると子供が成長。またどんな問題に正解したかで「まじめ」「お色気」「おたく」「わんぱく」といったパラメータが変動し、子供の性格に影響する。

自作の物語で友人を唸らせるのが目標!?

脳 嗜



サウンドノベルツクール2

●アスキー●MC容量15●プレイ人数1●￥5,800●97年9月25日発売●マウス対応

このソフトでオリジナルのサウンドノベルが創作できる。背景グラフィック、効果音、演出（フラッシュ、スクロールなど）といったものは、多数用意されたサンプルから選択する。文章のみ自分で制作することになる。このツールで腕を磨いて、ゲームデザイナーを目指すか!?

コナミの名作ゲームが現代に甦る

技 得 銘



コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.1～

●コナミ●MC容量ー●プレイ人数1～2●¥4,800●97年11月20日発売

コナミの古典MSXゲームがPSで完全再現。収録されるのは『コナミのピンポン』『グラディウス』『けっきょく南極大冒険』『イー・アル・カンフー』など。このような、傑作ゲームが10本も収録されお買い得。とくに『ゴーファーの野望』はシューティングものの大傑作。

豪華なスタッフによる教育ソフトの完結編

脳 嗜



ダークハンター ～下 妖魔の森～

●光栄●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年5月30日発売

小説家・栗本薫原作、マンガ家・上条淳士キャラクターデザインの、異色英語教育ソフトの続編。基本的なシステムは前作とまったく同じ。異形の者たちに占拠された学園の謎を解明するために、主人公たちがそれぞれ単独で学園内に潜入していく。すべての謎が解決される完結編。

おまけマップは激戦必至！

脳 得 嗜



新スーパーロボット大戦スペシャルディスク

●バンプレスト●MC容量2●プレイ人数1●￥2,800●97年3月28日発売

『新スーパーロボット大戦』のキャラクターたちを使ったファンディスク。任意のユニットを選んで闘わせる「フリーバトルモード」やNPCユニットを仲間にして敵を全滅させる「おまけマップ」など、ファンの喜びそうなものがそろっている。

原始人の生活を体験！

育 得 簡



太陽のしっぽ

●アートディンク●MC容量2●プレイ人数1●￥2,800●97年6月27日発売

お腹が空いたら物を拾ったり動物を倒して食べる、眠くなったらとにかく寝る、といった自由気ままな原始人の生活が体験できる作品。マンモスを倒して象牙を持ち帰り、塔を建てて太陽のしっぽに触れるという目的があるが、歩き回っているだけでも楽しいソフト。

ビデオゲーム創成記の名作が現代に甦る

得 簡 嗜



セロファーンズ

●ナインライブス●MC容量1●プレイ人数1●¥4,200●97年12月11日発売●ガンコン、マウス、アナコン、ボリュームコントローラ対応

70年代、ビデオゲーム黎明期に活躍した『ブロック崩し』『潜水艦ゲーム』『射的ゲーム』など名作ゲームを12本も収録。シンプルななかにも奥深いゲームを最新技術で完全再現。古風なモニターの焼き付き現象を再現したりと細かい演出も懐かしさを加速させる。

『ときメモ』ファン必携のソフト!!

恋 得 嗜



ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織

●コナミ●MC容量1●プレイ人数1●￥2,800●97年3月27日発売

恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』のヒロイン・藤崎詩織にスポットを当てたスペシャルディスク。彼女の歌手デビュー曲2タイトルのビデオクリップや、本編とは違った形で楽しめる「プライベートデートモード」「ポートレートモード」など。

ゲームで英語の勉強ができる!!

脳 嗜



ダークハンター ～上 異次元学園～

●光栄●MC容量1●プレイ人数1●￥6,800●97年4月11日発売

小説家・栗本薫原作、マンガ家・上条淳士キャラクターデザインという贅沢なスタッフで送る、異色の英語教育ソフト。境遇の異なった3人のキャラクターの物語が展開する。ストーリーがしっかりと作られており、本格派のアドベンチャーゲームとしても充分楽しめる。

実戦に役立つ予想ソフト

脳 嗜



パワーステークス

●スクウェア●MC容量6●プレイ人数1
●￥5,800●97年4月11日発売

ゲーム的な要素はほとんどなく、さまざまなデータを入力して競馬の予想をする。レース結果の予想は、美しいポリゴンで描かれたビジュアルで見せてくれるのが特徴となっている。競馬専門誌『競馬ブック』の全面協力による豊富なデータも魅力。

競馬予想の的中率アップ

脳 嗜



パワーステークス Grade1

●スクウェア●MC容量6●プレイ人数1
●￥4,800●97年10月9日発売

JRAに登録されている約6000頭の馬データが収録されている競馬予想ソフト。予想は新聞などに載っている出馬表どおりに自分でデータを入力するところから始まる。結果は迫力のポリゴンレースでわかるようになっている。本作には97年7月までのJRAデータが収められている。

河川や湖で人と魚の知恵比べが始まる

得 簡 嗜



フィッシュアイズ

●パックインビデオ●MC容量1●プレイ人数1●￥2,800●97年11月20日発売

本当に釣り場に行ったような情景のなかで本格的な釣りを楽しめる。河川や湖沼、渓流に湖と多彩な釣り場が用意されている。狙う魚や釣り場に合わせて、ラインや竿、ルアーなどタックルを選択する。釣った魚を水槽で飼えたり、魚図鑑などオマケモードも充実。

ノスタルジックな雰囲気を……

福 技 銘



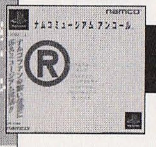
ナムコミュージアム VOL.5

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1～2
●￥5,800●97年2月28日発売

ナムコの名作アーケードゲームが一挙に楽しめるシリーズの第5弾。今回収録されているのは『メトロクロス』『ワルキューレの伝説』『パラデューク』『パックマニア』『ドラゴンスピリット』の5作品。すべて一時代を担ってきた名作ばかりだ。

ミュージアムシリーズの最終版

嗜 技



ナムコミュージアム アンコール

●ナムコ●MC容量1●プレイ人数1～2●￥5,800●97年10月30日発売●限定版￥5,800

古典ゲーム『キング＆バルーン』、難度が高いパズル『ロンパーズ』、突撃で敵を破壊する『モトス』、竜が活躍する『ドラゴンセイバー』、スパイアクション系の『ローリングサンダー』、コミカルな『スカイキッド』、美少女アクションの『ワンダーモモ』の計7本を収録。

長寿クイズ番組の興奮をギュッと凝縮！

戦 宴 福



パネルクイズアタック25

●富士通パソコンシステムズ●MC容量2●プレイ人数1～4●￥5,800●97年12月18日発売●マルチタップ対応

クイズ番組『パネルクイズ　アタック25』のゲーム化。司会は児玉清、約1700問の問題は相馬宏美が読み上げる念の入りよう。番組と同じ早押しクイズや、純粋にクイズを楽しむ「クイズアタック」など4つのモードを搭載。最高4人で楽しめ総合成績は常時確認可能。

仮想美少女からの告白目指してガンバレ

恋 簡



まじかるで～とドキドキ告白大作戦

●タイトー●MC容量1●プレイ人数1
●¥5,800●97年11月20日発売

人気のアーケードゲームがパワーアップして移植された。プレイヤーは好きな女の子の好意を集めるため17種類のミニゲームをクリアする。PS版では、女の子の衣装を選択して華麗なダンスを鑑賞できる「ダンスモード」を追加。親密になって告白されれば勝ちだ。

藤井フミヤが作る万華鏡世界

簡 嗜



BABY UNIVERSE

●SCE●MC容量1●プレイ人数1
●￥4,800●97年6月20日発売

藤井フミヤがプロデュースしたゲーム性のない3D万華鏡ソフト。16種類のジュエルのなかから2つを選び出し、光の当て方や動き、色の変化するスピードなどを調整してオリジナルの万華鏡を作る。通常の音楽CDをセットして音楽を聴きながら万華鏡を見ることも可能。

豊富なムービーで人体の神秘に迫る

銘 簡



ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙・人体～

●メディアクエスト●MC容量1●プレイ人数1●￥5,800●97年8月7日発売

NHKスペシャル『驚異の小宇宙・人体』で実際に使用されたCGなどのデータをもとに、人体に関する情報を検索できる。実写の映像も交えたムービーは、クオリティも高く素晴らしい。身体の組織に進入した異物をやっつけるという、シューティングゲームも楽しめる。

オマケ充実のオリジナルストーリー

恋 嗜



宝魔ハンターライム With ペイントメーカー

●アスミック●MC容量3～15●プレイ人数1●￥4,900●97年2月21日発売

人気アニメのPS版オリジナルストーリーが展開する、デジタルコミック風のアドベンチャー。今回収録されているのは9話から11話まで。おまけとしてペイントツールがついているが、パソコン用のツール並みに機能が充実しており、これだけでも充分に楽しめる。

新たなメディアに成長したプレイステーション

PSはゲーム機である。これはまったく間違いないのだが、それだけで終わるのはちょっと寂しい。美しい映像再生能力、文字とグラフィックの見事な融合、高度な3D表現技術などPSは非常に高い表現能力を持っている。また普及台数も伸び、若者文化の必須アイテムとなりつつある。新機軸ソフトの宝庫「その他」にも、少しずつPSを新しいメディアとして活用するソフトが登場した。来年こそ、新機軸ソフトが台頭する。そんな気がする。

一家に一冊あると便利な電脳医学事典

簡 嗜



ホームドクター

●サクセス●MC容量1●プレイ人数1
●¥6,800●97年11月13日

PSで見る家庭医学大事典。主婦の友社刊『家庭医学大百科』をベースにした実用性の高いソフト。「家庭医学大百科モード」のほか、質問に答えると可能性のある病名がわかる「診断モード」、精細なCGで人体を知る「人体解剖学モード」、救急法を紹介する「救急モード」など。

●別冊宝島　このゲームがすごい！'98　プレイステーション編

掲載タイトルCOPYRIGHT表記一覧

■～聖刻（ワース）1092～操兵伝:©伸童舎/WARES PROJECT©YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN■10101～"WILL" The Starship～:©1997 Sound Technology Japan,Inc.■3Dベースボール～ザ・メジャー～:©1996 Crystal Dynamics.■3D競走馬育成シミュレーション　ブリーディングスタッド～牧場で逢いましょう～:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■A.Ⅳ.EVOLUTION GLOBAL:©1994,1995 by Artdink.■A5 A列車で行こう5:©Copyright 1997.ARTDINK.All Rights Reserved.■ABE a GOGO:Oddworld Inhabitants Abe' s Oddysee TM ©1997 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc. Published by GT Interactive Software Corp. Distributed by GAMEBANK Corp., under sublicense from GT Interactive Software Corp. GT and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective of their respective companies.■AI将棋2:©1997HIROSHIYAMASHITA ©ASKII SOMETHING GOOD CORPORATION■Angel Blade:© On DiMand/NIPPON ICHI SOFTWARE INC.■ARMORED CORE:©1997 From Software, Inc.■ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA:©1997 From Software, Inc.■AZITO -アジト-:©1997 ASTEK 21■BABY UNIVERSE:©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Fumiya Fujii■BATTLE FORMATION:©石森プロ©東映（仮面ライダー倶楽部を使用）©円谷プロ©創通エージェンシー©サンライズ©BANPRESTO 1997■Big Challenge Golf:©1996 VAP Inc. All Rights Reserved.■BLAM！マシーンヘッド:©1996 Core Design,Ltd. ©1996 Eidos Interactive Inc. ©1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.■BLOODY ROAR:©1997 HUDSON SOFT ©EIGHTING/RAIZING 1997■BODY HAZARD:©HUMAN 1997 ©American Softworks Corporation. ©1994 AVC Limited Partnership. Developed by Gray Matter. All rights reserved.■BOXER' S ROAD:©1995 NEW Corp.■BOYS BE…:©1997 タマプロダクション/シュワッチプロダクション/講談社■BREAK POINT:Published under License of Ocean Software Ltd. ©Ocean Software ltd. 1996 販売元 コナミ株式会社■BURNING ROAD:©1996 Funsoft Holding GmbH/1996 TOKA■B線上のアリス～ARICE on Borderline～:©石垣章/沢村光彦 ©1997 講談社/キノトローブ■CALCOLO！～カルコロ！おちものシューティング～:©1997 CLEF■Carnage Heart EZ:©1995,1997 by Artdink.■Cat the Ripper-13人目の探偵士-:©1997 TONKINHOUSE■CIVIZARD-魔術の系譜-:©1994,1995 Simtex Software,MicroProse.All Rights Reserved.MicroProse is a division of Spectrum HoloByte,Inc.■CLOCK TOWER～The First Fear～:©HUMAN 1995,1997■COOL BOARDERS2 Killing Session:©1997 UEP Systems, Inc.■CRITICAL BLOW:©BANPRESTO 1997■Cu-On-Pa（クオンパ）:©1997 T&E SOFT,Inc. Under license from ONESONG PARTNERS,INC. "Endorfun" Original game design & Programs ©1995 ONESONG PARTNERS,INC.■CYBER EGG BATTLE CHAMPION:©BANDAI 1997 MADE IN JAPAN■DARKSEEDⅡ:Dark Seed ©is a trademark of Cyberdreams,Inc. Cyberdreams is a registered trademark of Cyberdreams,Inc. All audio,visuals and programming ©1995 Cyberdreams,Inc. Illustration Illuminatus I©1978 H.R.Giger. All Rights Reserved.■DEADLY SKIES（デッドリースカイ）:©1997 FUNCOM OSLO and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT.■DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～:©TAKARA CO.,LTD. 1997 Made in Japan■DEKA4駆 ～TOUGH THE TRUCK～:©HUMAN 1997 ©American Softworks Corporation. ©1994 AVC Limited Partnership. Developed by Gremlin Interactive. All rights reserved.■DESTRUCTION DERBY 2:Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. ©1996 PSYGNOSYS LIMITED. PSYGNOSYS TM and Destruction Derby TM are trademarks of PSYGNOSYS LIMITED and are used with permision. All rights reserved.■DOKI DOKI プリティリーグ:©XING 1997 協力■DX人生ゲーム:©1960 LINK RESEARCH CORP. ©1996 MILTON BRADLEY COMPANY. ©TAKARA CO.,LTD. 1996 MADE IN JAPAN■DX人生ゲームⅡ:©1960 LINK RESEARCH. ©1997 MILTON BRADLEY. ©TAKARA CO.,LTD. 1997 PLANNING ADVISED BY OZMA CO.,LTD. MADE IN JAPAN■Dの食卓～コンプリートグラフィックス～:©1995 WERP INC. ©1995 ACCLAIM JAPAN LTD■EOS（イオス）～Edge Of Skyhigh～:©Micronet 1997■F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX1996:©1996 Coconuts Japan Entertainment Co.,Ltd. Licensed by FOCA to FUJI Television.■F1チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX －1997年版－:©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.■FIFAサッカー'97:©Electronic Arts. EA SPORTS,the EA SPORTS logo are trademarks and" If it' s in the game, it' s in the game" is a registered trademark of Electronic Arts. All rights reserved.■FIGHTING NETWORK RINGS:©1997 RINGS ©1997 WOWOW ©1997 naxat soft■FINAL DOOM:©1996 id software,Inc. All Rights Reserved.Distriduted by Gamebank Corp. under sublicenceMIDWAY is a registered trademark of Midway Games Inc.Used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.■GADGET -Past as Future-:©1997 SYNERGY,Inc. All rights reserved.■GallopRacer2:©TECMO,LTD.1997■GRITZ 〈ザ ピラミッド アドベンチャー〉:© SANYO Electric Co,.Ltd.■GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH:©創通エージェンシー©サンライズ©1996 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. ©BANDAI 1997 ©1996 PRESTO STUDIOS,Inc.■GUNDAM THE BATTLE MASTER:©創通エージェンシー©サンライズ©BANDAI 1997■GUNTU WESTERN FRONT JUNE，1944 鉄の記憶:©1997 ELECTRO COIN JAPAN CO., LTD.■HAPPY HOTEL:©1997東映ビデオ/東北新社■HASHIRIYA 狼たちの伝説:©1997 Nihon Bussan Co.,Ltd■HAUNTED じゃんくしょん 聖徒会バッジを追え!!:©夢来鳥ねむ/メディアワークス■HYBRID:Developed by Motivetime Ltd. Published and distributed under license from Elite Systems Ltd. by S.P.S Co., Ltd. Sublicensed by Four Winds Software Inc. Copyright 1997 Motivetime Ltd. All rightsreserved.■Hyper 3D Pinball:©1996 NMS Software and Virgin Interactive Entertainment(Europe),Ltd. All rights reserved trademark of Virgin Enterprises,Ltd.■i miss you. Disk Station別冊:© COMPILE 1997■I.Q インテリジェント キューブ:©1997 Sony Computer Entertainment Inc.■IMPACT RACING（インパクトレーシング）:©1996 Funcom Dublin Ltd. and COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. All rights reserved.■J's RACIN':©TYO 1997■Jet Moto:©1996 Sony Interactive Entertainment Inc. Designed by Sony Interactive Studios America and SinglTrac TM■Jリーグ実況ウイニングイレブン3:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS.:©PACK-IN-VIDEO Co.,Ltd.■Lomax（ロマックス）:©TOMY■LOVE GAME'S わいわいテニス:©Tears IchikawaSoftware1996/©JPTA 1996/©ANCIENT1996■MAD STALKER ～FULL METAL FORCE～:©1997 Family Soft Co., Ltd. ©1997 Fill in Cafe Co., Ltd■Max Racer:©PD Inc.■MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR:©創通エージェンシー©サンライズ ©BANDAI 1997■MOON:©1997 LOVEDELIC■MOTO RACER:©1997 Delphine Software International.■My Dream ～On Airが待てなくて～:©日本クリエイト■MYST:©SOFTBANK,CYAN,SUNSOFT,INTERPROG,ALFA SYSTEM,ASCII SOMTHING GOOD■NBA LIVE' 97:©1996 Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo, and Virtual Stadium are trademarks, and "If it's in game, It's in game" and Electronic Arts are registered trademarks of Electronic Arts. All rights reserved. The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other froms of intellectual property of NBA Propaties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. TBS Super Station is a registered service mark of Turner Broadcasting Sales, Inc. All reserved. TNT is a registered trademark of Turner Network Television, Inc. All rights reserved.■NBA ジャム エクストリーム:The NBA and individual NBA Team identifications usedonorinthisproduct are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in pert, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Developed by Sculptured Software. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ©&©1996 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. ©1996 Acclaim Entertainment Inc.■Neorude（ネオリュード）:©1997 Technosoft Co.,Ltd■Neorude2（ネオリュード2）:©1997 Technosoft Co.,Ltd■NHL PowerRink' 97:NHL is a Registered trademark and PowerRink is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and marks and Team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and their respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises,L.P. ©1996 NHL. Officially licensed product of the National Hokey League. National Hokey League Players' Association, NHLPA, and NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, by Sony ComputerEntertainment. ©1996 NHLPA. Officially Licensed Product of the National Hokey League Players' Association. TM designates trademark of Licensor and is used under License. Designed and Developed by Killer Game. ©1996 Sony Interactive Entertainment Inc.■NHL97:©1997Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo are trademarks and" If it' s in the game, it' s in the game" Is a registered trademark of Electronic Arts. All rights reserved.■NHLパワープレイ '96:©1996 Virgininteractive Entertainment,(Japan) Inc and RADICAL ENTERTAINMENT Ltd. All rights reserved. NHL© is a registered trademark and Powerplay TM is a trademark of the National Hockey League. All rights reserved. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, Inc. ©1996 NHL. Officially licensed product of the National Hockey League. All NHLPA , National Hockey League Players' Association and the logos of the NHLPA are registered trademarks of the NHLPA and are used under license by Virgin Interactive Entertainment, Inc. Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association. Copyright NHLPA 1996. Virgin is a registerd trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Photo credit■NOT TREASURE HUNTER:©Acti-Art Corporation■Odo Odo Oddity（おどおどおっでぃ）:©1997 I.D.C.media studio■OUT LIVE Be Eliminate Yesterday:©1997 SUNSOFT■PAL －神犬伝説－:©1995 東映ビデオ/東北新社■Parlor! PRO パチンコ実機シミュレーションゲーム:©三洋物産©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC/TELENET JAPAN 1997■Parlor! PRO2　パチンコ実機シミュレーション:©KYORAKU©三洋物産/TERENET JAPAN 1997■PGA TOUR 97:©Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo are trademarks and "If it's in the game, It's in the game." Is a registered trademark of Electronic Arts. All rights reserved. PGA TOUR, TPC, Tournament Players Club and Sawgrass are trademarks and are used by permission. Images and course designs of SPANISH BAY are trademarks and service marks of Pebble Beach Company and are used under locense by Electronic Arts. All rights reserved.■PORSCHE Challenge:©1997 Sony Computer Entertainment Europe(A Division of Sony Electronic Publishing Limided) 1997 All rights reserved. All rights in the Porsche name are licensed by and reserved to Porsche Aktiengesellschasft. Porsche and Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG.■Proof Club プルーフクラブ:©辻真先とアイデアブレーン ©YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN ©こどもの館■QUANTUM GATE～悪夢の序章～:©1995 HyperBole Studios. All

社 ©BANPRESTO 1997■スター・ウォーズ ダークフォース:Dark Forces TM and ©1994,1996 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfile Ltd.iMUSE is a trademark of LucasArts Entertainment Company. IMUSE U.S. Patent NO. 5,315,057. BPS logo © 1997 Bullet-Proof Software, Inc.■スタースイープ:©1997 AXELA■スターファイター3000:©1996 Krisalis Software Ltd.■スターボーダーズ:©1997 ACCLAIM JAPAN, LTD./OFFICE CREATE ©ACCLAIM JAPAN,LTD.スペースジャム■スタンバイ Sey You!:©HUMAN 1997■ステークスウィナー2 最強馬伝説:©SAURUS 1995/1996■ストリートファイターEX plus α:©ARIKA CO.,LTD., ©CAPCOM CO.,LTD■ストリートファイターコレクション:©CAPCOM CO., LTD.■スパイダー:©1996 BOSS GAME STUDIOS■スペースインベーダー:©TAITO CORP.1978,1997■スペクトラルフォース:©1997 IDEA FACTORY■スポット ゴーズトゥーハリウッド:©1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. All rights reserved. The SPOT character is a registered trademark of Dr. Pepper/Cadbury North America, Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Burst is a trademark of Virgin Interactive Entertainment, Inc.■セイバーマリオネットJ ～BATTLE SABERS～:©あかほりさとる©ねぎしひろし©ことぶきつかさ©角川書店/バンダイビジュアル©創通エージェンシー©テレビ東京■ゼビウス3D/G+:©1997 NAMCO LTD.■セロファーンズ:©1997 NINELIVES Inc.■ゼロヨンチャンプ DooZy-J:©1997 MEDIA RINGS CORPORATION■ソウルエッジ:©1995,1996 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED.■ソウルマスター:©1997 KOEI CO.,LTD.■ソビエトストライク:©1997 Electronic Arts■ダークハンター ～下 妖魔の森～:©1997 KOEI CO.,LTD.■ダークハンター ～上 異次元学園～:©1997 KOEI CO.,LTD.■ダービージョッキーR:©ASMIC■ダービースタリオン:©パリティビット■大海信長伝・下天「GE・TEN:©1993 Hokusho©1997 I' MAX■タイムクライシス:©1995 1996 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED■ダカール'97:©1996 ASO ©TOKYO EIZOSHA CO.,LTD. ©ELCOM CO.,LTD. ©Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.■タクティクスオウガ:©1997 by Artdink. ©QUEST■ダムダム・ストンプランド:©1997 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.■チージィー:©1997 JALECO LTD.■チョコボの不思議なダンジョン:©1997スクウェア■チョロQ 2:©TAKARA CO.,LTD. 1997■ツインゴッデス:©POLYGRAM 1994 Made in Japan (P)1994 KY■ツタンカーメンの謎 ～アンク～:©ISBS Inc./Ray Corporation■デアデビル ダービー:Published by HARVESTONE © 1997 Four Winds Software Inc. © 1997 Mindscape,Inc. All rights reserved.■ディスラプター:©1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source code■ディフィート・ライトニング:©Dcruise.LTD■テイルズ オブ デスティニー:©いのまたむつみ ©NAMCO LTD.■デジカルリーグ:©1997 SQUARE/NOW PRODUCTION■トゥームレイダース:©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software Inc.■トゥルー・ラブストーリー ～Remember My heart～:©1996,1997 ASKII Corp. ©1996,1997 Bits Laboratory.■トゥルーラブストーリー:©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory■どきどきシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて～:©1997 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.■ときめきメモリアル～forever with you～:©1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 ～虹色の青春～:©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ときめきメモリアル 対戦とっかえだま:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ときめきメモリアル～forever with you～:©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■トラ！トラ！トラ！:©1997 NEXUS INTERACT ©1997 DaZZ■ドラえもん2 SOS！ おとぎの国:©藤子プロ©小学館©テレビ朝日 ©1997 EPOCH CO.,LTD.■ドラゴンナイト4:©エルフ 1994 ©バンプレ企画 1996 ©BANPRESTO 1997■ドラゴンビート レジェンドオブピンボール:©MAP JAPAN CO.,LTD.■ドラゴンボール ファイナルバウト:©バードスタジオ/集英社©フジテレビ©東映動画 ©BANDAI 1997 MADE IN JAPAN■ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説:©バードスタジオ/集英社©フジテレビ©東映動画 ©BANDAI 1997 MADE IN JAPAN■トリパズ⊿:©1997 SANTOS LTD.■トリプルプレイベースボール:©1997 Electronic Arts. EA SPORTS, Triple Play Baseball, Virtual Stadium, Motion Design, Ultimate Judge, and EA SPORTS logo are trademarks and "If it's in the game, It's in the game." is a registered trademark of Electronic Arts. Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permisson of Major League Baseball Properties, Inc. ©MLB 1997 MLBPA, Major League Baseball Players Association and the MLBPA logo are trademarks of the MLBPA and are used under license by Electronic Arts. ©MLBPA. Officially licensed by Major League Baseball Players Association. All rights reserved.■トレジャーギア:©1997 Miraisoft/ADK■トンズラくん:©SOLAN■ナージュ・リーブル ～螺旋の相剋～:©1997 VARIE■ナスカーレーシング:©1996 Sierra On-Line,Inc. ©1997 Sierra Pioneer Inc.■ナノテック ウォリアー:©1997 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,INC. All rights reserved. NanoTek Warrior is a trademark of Virgin Interactive Entertainment,Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.■ナムコミュージアム VOL.5:©1997 NAMCO LTD.■ナムコミュージアムアンコール:©1997 NAMCO LTD.■にゃんとワンダフル:©パンドラボックス ©BANPRESTO 1996■ネクストキング 恋の千年王国:©PLEX ©BANDAI©MARS 1997■バーガーバーガー:©1997 GAPS INC./Rythmics/Ikuo HYAKUTA■バーチャルボーリング ～テンピンアレイの奇跡～:©Nihon Bussan Co.,Ltd. 1997 ©1995 PEG Limited Partnership. ©1996 American Softworks Corporation.■バーチャル飛龍の拳:©1997 カルチャーブレーン■ハード・ブロウ:©1997Electronic Arts.■ハームフルパーク:©1997 SKY THINK SYSTEM Co., Ltd.■バイオハザード ディレクターズカット:©CAPCOM CO., LTD.■バイオハザード2: CAPCOM CO.,LTD■バイオハザード:©CAPCOM CO.,LTD.1996 All rights reserved.■ハイパーオリンピック イン ナガノ:©1997 KONAMI長野オリンピック公式ライセンス商品（NAOC L-395）■バウンダリーゲート:©Victor Interactive Software Inc. ©1997 NEC Home Electronics,Ltd.■バウンティソード・ファースト:©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS■はじめの一歩:©1997 スタジオジェイ/講談社/ジャム■ぱすてるみゅーず:©SoftOffice 1997■パズルアリーナ闘神伝:©TAKARA CO.,LTD. 1997 MADE IN JAPAN■パズルボブル2:©TAITO CORP.1996■パズルボブル3DX:©TAITO CORP.1996,1997■パチスロ完全攻略 ～クランキープロ～:©1997 Nihon Syscom Co.,Ltd ©UNIVERSAL SALES Co.,Ltd■パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル公式ガイドVol.1～:©1997 Nihon Syscom Co.,Ltd ©UNIVERSAL SALES Co.,Ltd■パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル公式ガイドVol.2～:©1997 Nihon Syscom Co.,Ltd ©UNIVERSAL SALES Co.,Ltd■バットマンフォーエヴァー ジ・アーケードゲーム:BATMAN and related characters, names and indicia are trademarks of DC Comics ©1996. Developed by Iguana Entertainment. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ©&© 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. ©1996 Acclaim Entertainment Inc.■バトルバグス:"BATTLE BUGS TM" is a trade mark of Epyx Soft wave ©1994 Epyx.■パネルクイズアタック25:©朝日放送株式会社・株式会社富士通パソコンシステムズ.1997■パラッパラッパー:©1996 Sony Entertainment Inc.©Rodney A.Greenblat/Interlink ■パロウォーズ:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■パワーステークス:©1997 スクウェア データ協力/競馬ブック■パワーステークス Grade 1:©1997 スクウェア データ協力/競馬ブック■パワードール2:©1997 ASKII Corp. ©1994,1997 KOGADO STUDIO INC.■パンツァーバンディット:©Fill In Cafe ©BANPREST 1997■ファーランドストーリー 四つの封印:©NEC Home Electronics Co.,Ltd. 1997 ©TGL 1997■ファイターズインパクト:©TAITO CORP.1996■ファイティングイリュージョン ～K－1 REVENGE～:©XING 1997/DAFT協力■ファイナルドゥーム:DOOM TM © 1993 id Software,Inc. All rights reserved. DOOM TM in the PlayStation platform © 1995 id Software, Inc. All rights reserved. Distributed by Williams Entertainment Inc. under license from GT Interactive Software Corp. DOOM TM, DOOM© TM ULTIMATE DOOM TM ,the DOOM logo TM, character names, images, distinct likeness and other elements depicted there of, are trademarks and the exclusive copyrighted property of id Software, Inc. id TM and the id logo TM are trademarks and the exclusive copyrighted property of id Software, Inc. Williams © is a trademark of Williams Electronics Games, Inc. GT logo TM are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are property of their respective companies.■ファイナルファンタジーⅣ:©1991/1997スクウェア イラストレーション/天野喜孝■ファイナルファンタジーⅦ:©1997スクウェア■ファイナルファンタジーⅦ インターナショナル:©1997スクウェア イラストレーション/野村哲也■ファイナルファンタジータクティクス:©1997スクウェア■ファイロ＆クロード:© 1996 INTERACTIVE STUDIOS LIMITED■ファンタステップ:©1997 JALECO LTD.■フィッシュアイズ■フィッシング甲子園Ⅱ:©KING RECORDS/A-WAVE/DAIWA/TV OSAKA/1997■フェイド・トゥ・ブラック:©1995-97 Delphine Software Internationl Created by DSI. Produced & Published by Electronic Arts Victor. Fade To Black, Delphine Software Internationl, and Delphine Internationl logos are trademarks of Delphine Software Internationl.■フェーダ2 ～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～:©1997 YANOMAN / MAX ENTERTAINMENT■フォーミュラ・サーカス:©1997 Nihon Bussan Co.,Ltd■フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～:©HUMAN 1997■フォトジェニック:©1997 SUNSOFT ©1997 フィルインカフェ ©1997 ゼロシステム ©1997 すぎやま現象■ふしぎの国のアンジェリーク:©1997 KOEI CO.,LTD.■ブシドーブレード:©1997スクウェア/ライトウェイト■ぷよぷよSUN決定盤:© COMPILE 1997■フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～:©1997 Media Entertainment Inc.■プリズナー オブ アイス ～邪神降臨～:©" PRISONER OF ICE" published under license from Infogrames Multimedia S.A..©1995-1997 Infogrames and "PRISONER OF ICE" are trademarks of Infogrames Mulutimedia S.A.and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED./Published by XING 1997■プリルラ/アーケードギアーズ:©TAITO CORPORATION 1997/Published by XING■プリンセスメーカー ゆめみる妖精:©1997 Sony Computer Entertainment Inc. under license from GAINAX and NINELIVES Inc.■ブルーブレイカー ～笑顔の約束～:©HUMAN 1997 ©HuneX 1996,1997 ©NEC Home Electronics,Ltd. 1996,1997 ■ぷるるん！withシェイプUPガールズ:©J©ウイング■プレイスタジアム2::©日本野球機構,プロ野球12球団公認ゲーム/東京ドーム公認©バンプレ企画 1997 ©BANPRESTO 1997 ■ブレス オブ ファイアⅢ:©CAPCOM CO., LTD.■プロジェクト・ガイアレイ:©1997 Shoeisha Co.,Ltd./制作アール■プロレス戦国伝:HYPER TAG MATCH ©1997 KSS■プロロジック麻雀 牌神:©1997 スクウェア■フロントミッション オルタナティヴ:©1997スクウェア■フロントミッション セカンド:©1997スクウェア■ベースボールナビゲーター:©ANGEL 1997 ALL RIGHTS RESERVED.■ベルデセルバ戦記 ～翼の勲章～:©1997 Sony Computer Entertainment Inc.■ヘンリーエクスプローラーズ:©1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ボイスアイドルコレクション プールバーストーリー:©1997 DATA EAST CORP./©1997 Four Winds Software,Inc./©1997 テレビ東京制作■ボイスファンタジア 失われたボイスパワー:©ASK Kodansha Co.,Ltd.1997■ポイッターズ ポイント:©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ポエド:©1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT Co.,Ltd.©1995 Any channel Inc. Used under license by Accolade■ホームドクター:© SUCCESS © 主婦の友社 © メタ©コーポレーション©ジャパン■ポポロクロイス物語:©1996 Sony Computer Entertainment Inc./YOHSUKE TAMORI■ポリスノーツ:©1994 1996 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.■ボンビンアイランド:©1997 KEMCO/TONG KING SHOW■マーヴル・スーパーヒーローズ:MAVEL SUPER HEROES TM & ©1997 MAVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MAVEL CHARACTERS,INC.■マイホームドリーム:©1997 株式会社プログレス ©1997 Victor Interactive Software Inc.■マクロス デジタルミッションVF-X:©1996 BIG WEST ©1996 BANDAI VISUAL■まじかるで～と ドキドキ告白大作戦:©TAITO

筆者プロフィール

【飯田　仁　いいだ　ぢん**】**
一九六八年東京生まれ。とにかく気まぐれで、いろいろなことに手を出してしまうのが悪い癖。「広く浅く」をモットーに、ゲーム、競馬、歴史、美術、サッカー、相撲、経済、映画、音楽など様々なジャンルの雑誌にチョコチョコと執筆。どれも底が浅いと評判（?）。

【石川　浩司　いしかわ　こうじ**】**
一九六二年七月三日東京生まれ。バンド「たま」パーカッション担当。「たま」以外でも突然ダンボール、大谷シロヒトリと合作アルバムを発表している。また、旅行好きで缶ジュースやラーメンの袋のコレクターでもあることから、『すごろく旅行のすすめ』『イラスト図鑑インスタントラーメン』等の著書もある。

【磯貝　哲男　いそがい　てつお**】**
一九七四年宮崎県生まれ。ゴダール狂の早大生ライター、エロビデオ屋店員でもある。雑誌連載チェック魔。最近の仕事は『デザインの現場』（九七年十二月号）パラッパラッパー特集やアクション増刊号『美写×美写』ポジティブオナニー特集の構成及び取材。仕事求む。

【市倉　真紀　いちくら　まき**】**
東京都在住、一九七四年生まれの射手座のO型。紆余曲折の末、成り行きでライター稼業に落ち着く。代表作は『スレイヤーズろいやる公式攻略ガイド』など。ゲーム全般をこよなく愛するが、なかでもアンジェリークシリーズにはメロメロ。最近の趣味はMacいぢりと、可愛い服を探し歩くこと。現在、秘かに小説家化計画進行中！

【植竹　貴史　うえたけ　たかし**】**
一九七二年生まれ。㈱ヘッドルーム所属のゲームライター。お気に入りのゲームは常に持ち歩くほどのゲームマニア。『あすか120%』シリーズをこよなく愛し、その布教活動には余念がないらしい。

【上野　高一　うえの　たかかず**】**
一九六五年生まれ。㈱ヘッドルーム所属。最近車を購入してうかれている、にわかカーマニア。ちょっと前まではコンピュータにはまっていたが、現在は車が命。要するに飽きっぽい性格なんでしょうか。

【楳本　美徳　うめもと　よしのり**】**
一九六六年東京生まれ。フリーライター。近頃すっかりマジック・ザ・ギャザリングにハマリまくりデュエル三昧の毎日。ところがARB再結成の報を受けてパンクの血がうずき始めてもいる。ギャルゲーも良いが、モノクロシティサウンドも良いぜ、バディ。

【えにぐま　なみ】
まんが家歴四年。「ぶ〜け」等でお仕事してます。最近のハマり事はパソコン。仕事に使うつもりで買ったハズがただのお手紙マシーンに……こういうことってよくあるよね！（爆）

【カーツ　佐藤　かーつ　さとう**】**
一九六三年東京都生まれ。大学浪人中より雑誌の原稿書きをはじめ、ダラダラと現在にいたる。ゲーム関係の仕事といえば、過去にファミコンソフト『ジャストブリード』（エニックス）のシナリオを担当。現在は『DIME』誌にてソフトレビューを連載中。未だにゲームで徹夜する日が多く、妻によく怒られている。

【金井　隆幸　かない　たかゆき**】**
一九六八年群馬県に生まれたナイスガイ。年齢とともにゲームの購入数は増加したが、ゲームクリア率は激減。このままではイカンと思うこの頃、埃を被っていた未達成ソフト群を相手に、深夜プレイする日々を過ごしている最中。

【神田　陽司　かんだ　ようじ**】**
一九六二年生まれ。講談師（神田山陽一門）。元、情報誌『シティロード』副編集長。新作講談の『講談ビル・ゲイツ』『ザ・ストーカー』『トルメキア戦記』等をホームページで公開中。普段は寄席で古典を演じている。ありがとうございました。

【工藤　卓郎　くどう　たくろう**】**
一九六七年大分県生まれ。ビワハヤヒデとマンガをこよなく愛する元雑誌編集者。三年前の夏に出版社を辞め、長い旅に出たまま魂はどこかにさまよっているらしい。現在はフリーのライター兼編集者を本業としつつ、キャベツの千切りとオムレツ作りに情熱を燃やす。

【ジーコ　内山　じーこ　うちやま**】**
一九六三年生まれの俳優。大川興業、竹中直人氏の弟子を経てジーコ内山劇場設立。『ヤマトナデシコ』『タオの月』『やわらかい肌』『マルタイの女』他映画出演多数。

【杉山　賢一郎　すぎやま　けんいちろう**】**
一九七一年新潟生まれ。インターネット系を中心に活動しているフリーライター。九七年のマイ・ベスト・プレステソフトは『攻殻機動隊』。これ一本のために新しいTV（S端子つき）を買うほど。ちなみ九七年、一番でかい買い物もこのTVでした。今年はもう少し本職のMacのほうに金をかけなければ……。

【園　子温　その　しおん**】**
一九六一年生まれ。映画監督。PFF二年連続入選後、『自転車吐息』『部屋』『桂子ですけど』等発表。現在制作『息をつめて走りぬけろ！』『風』『バッドフィルム（仮）』の三本を準備中。なお、現在までの作品すべてを九八年五月にコロンビアより発売予定。

【高橋　祐介　たかはし　ゆうすけ**】**
一九七六年生まれ。どんなカルチャーに対しても、俺様本位主義による独自の楽しみ方を発見できる粋人。ただし朝には弱いらしい。現在は主義に心酔する人間を増やすため、㈱ヘッドルームでライターとして活動中。

【竹石　和幸　たけいし　かずゆき**】**
一九六七年生まれ。㈱ヘッドルーム所属。飽きやすい性格を矯正すべく（?）本誌では「究」系ゲームを担当。十数本にも及ぶ手持ちの未開封ソフトは隠居後にじっくりやるよ。

【武田　宗典　たけだ　むねのり**】**
一九七二年PSと同じ誕生日（十二月三日）生まれ。ゲーム制作の経験があるゲームライター。カーレースやアクション&パズルを得意とする。レーシングカートを始めてからは、メカニック関係に詳しくなったかな？　㈱ヘッドルーム所属。

【玉利　越　たまり　えつ**】**
一九七三年生まれ。電気通信大学中退。ガードマンなどを経てゲーム&ゲーム周辺情報ライターに。㈱ヘッドルーム所属。ゲームを知らない有名人の「やってみました」的な記事が大嫌い。

【ERA　えら**】**
九一年にイギリスのハードコア・レイヴを体験し、帰国後いきなりパーティをオーガナイズし、DJとなる。現在は“どこまでも”を合言葉に日

那であるDJ　HI-GOとともにパーティ「MONOLITH」を主催。野外を中心に、アンダーグラウンドを通り越してもはや"地底"ともいえる活動を続けているはまりやさん。

【テクノタク飯塚　てくのたくいいづか**】**
一九七X年生まれ。某ゲーム誌破滅系編集部員。ウケ狙いの某専門学校"電脳メディア科"卒。テクノはテクノでも、恥ズかしながらのテクノポップ派。よってナムコ黄金期作品やゲーム&ウォッチなど、一作品ごとに粒ぞろいなカッチリテイストがお好みでス。

【豊澤　浩樹　とよさわ　ひろき**】**
一九六四年東京都生まれ。高校卒業後十年間に渡り、歌舞伎の世界で義太夫三味線を演奏。現在は日本舞踊の世界で活動を続けながらフリーライターとの二足の草鞋をはいている状態。『ときめきメモリアル』や『サクラ大戦』などギャルゲーにはまっている、三十路過ぎの怪しいゲームライターである。

【長尾　剛　ながお　たけし**】**
一九六二年東京都生まれ。東洋大学大学院修了。マルチメディアに強い文芸評論家。著書に『パソコン常識のワナ119番』（飛点出版）『これが噂のC級ゲームソフトだ』（カワデ夢文庫）など。夏目漱石の研究者でもある。

【野安　ゆきお　のやす　ゆきお**】**
ゲームライター。(有)ターニング・ポインツ所属。すべてのゲームソフトは、「好きか嫌いか」で判断されるべき、ごくパーソナルなメディアであるものなのに、それを「いいゲームかどうか」の基準に置き換える作業に悩みを感じつつ、その逃避行動として作業。一九九七年に個人製HPを立ち上げた。昭和四十三年生まれ。魚座。
http://plaza18.mbn.or.jp/noyasu/

【藤井　浩　ふじい　ひろし**】**
一九六九年生まれ。(株)ヘッドルーム所属ライター。味にうるさい京都人で卵焼きに砂糖が入っていると怒るが、サンマの塩焼きを手づかみで食べる気さくな面も。アクションゲームが苦手なので現在『超兄貴』で特訓中。

【布施　英利　ふせ　ひでと**】**
一九六〇年生まれ。作家／評論家。東京芸術大学・大学院修了。東大・医学部助手を経てフリーに。「生命と死」をテーマに世界の大自然をフィールドワークする一方、家ではパソコンとゲームに熱中する日々。近著に『森のBライフ』（マガジンハウス刊）。

【堀　慎二郎　ほり　しんじろう**】**
フリーのゲームライター&駆け出したばかりの小説家。昨年十二月に処女作『サイコドール〈上〉』（メディアワークス）を発表。今年から始まるか、印税生活……と夢見る若干二十九歳。

【南　卓　みなみ　たかし**】**
一九六九年愛媛県生まれ。フリーの編集者兼ライター。大学卒業時にバブルが崩壊、その混乱に乗じ出版業界へ入る。最初にハマったゲームは『サイコソルジャー』。KOFでの拳崇の姿にちょっとだけ涙するこの頃。現在、ガチャガチャ&クレーンゲーマーとして活躍中。悩みは特に必要のない人形がMacの周囲に増殖中なこと。

【水玉　蛍之丞　みずたま　けいのじょう**】**
昭和生まれ埼玉育ち。イラストレーター。ゲーム・模型・SFなど特定のレアなジャンルの雑誌で仕事中。趣味は無駄遣い。

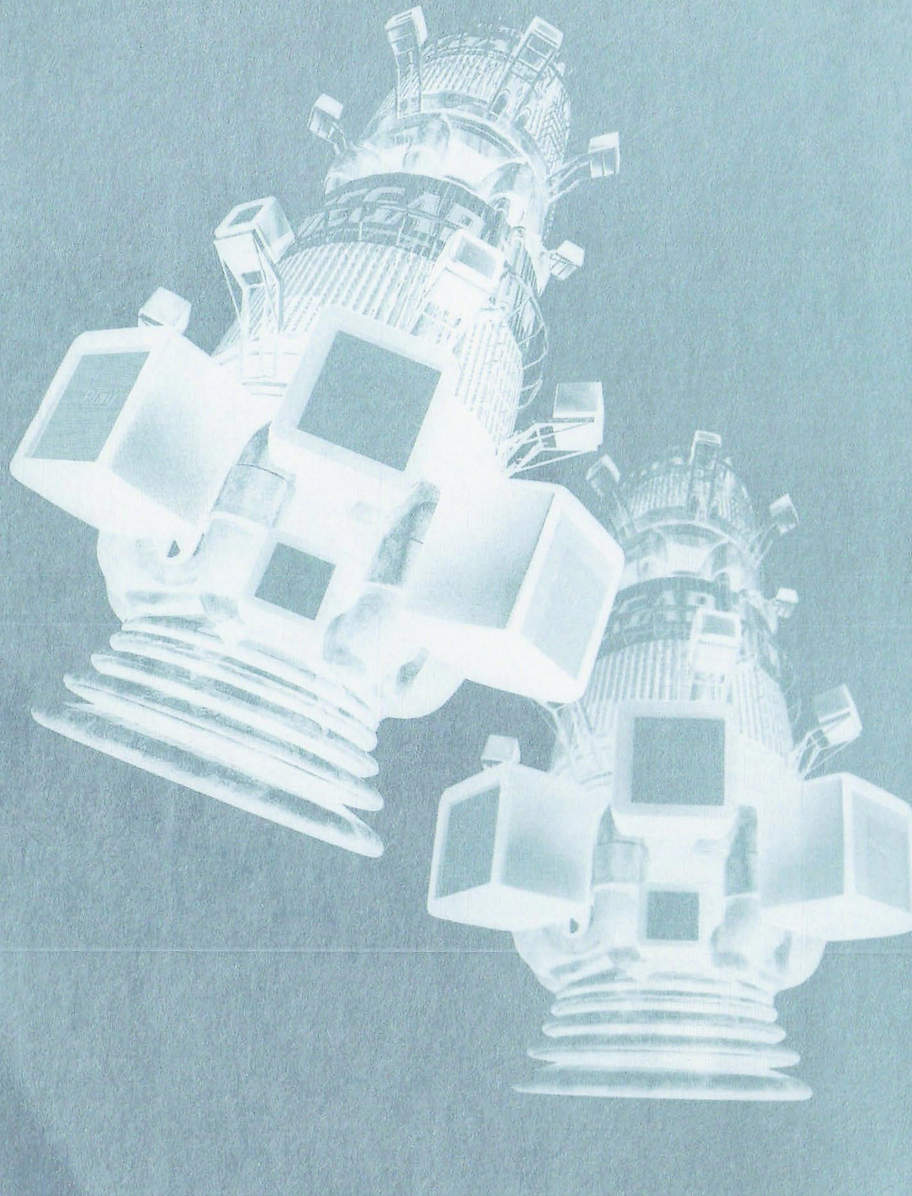
【門司　面雄　もじ　づらお**】**
一九七〇年福岡生まれ。謎の集団HAM・スタジオ主筆、仕事頂戴。最近の仕事振りはSSですが『DJwarsオフィシャルガイド』。PSでは『ムーンライトシンドロームトゥルースファイル』。共にじゅげむBOOKS。パワプロ毎日試合。週刊ゴング愛読。最初に買ったゲームはFC『ドラゴンボール神龍の謎』ってなヤツである。

【山本　圭三　やまもと　けいぞう**】**
一九六八年静岡生まれ。編集&文筆業。テレビブロス編集部を経てフリーに。好きなゲームは『頭脳戦艦ガル』と『ファミスタ'87』。

【吉住　公男　よしずみ　きみお**】**
『DD2』以外で好きなゲームは、『ギャラクティック・ピンボール』（バーチャルボーイ）、『スパイダーマン』（メガドライブ）など。しかし現在は、ゲームよりもヨーヨーに入れ込んでいる。子供といっしょに、トリックに磨きをかける毎日。

別冊宝島三六六号　**【このゲームがすごい！'98　プレイステーション編】**　一九九八年二月二十六日発行

編集長――**井上裕務**
編集――**三橋文夫**・近藤孝史・書間琢磨・柳　順一・梶山和佳枝・富山真由美・**長谷川三生子・川島栄作**　（太字は本号担当者）
編集局長――**石井慎二**
発行人――**蓮見清一**
発行所――株式会社**宝島社**©　〒102-8388東京都千代田区一番町25　電話〈営業部〉03・3234・4621　〈編集部〉03・3234・3692
郵便振替＝00170-1-170829(株)宝島社
印刷所――東京書籍印刷株式会社　Printed in Japan



別冊宝島三六六号　一九九八年二月二十六日発行　発行＝宝島社

ジャンルなんて関係ない こんな**ゲーム**で遊びたい

怖　心の奥底を侵す冷たい快楽。怖がることはキモチいい！

バイオハザード　マリア　R?MJ　クロックタワー2　パラサイトイヴ　Dの食卓　アローン イン ザ ダーク2
トワイライトシンドローム　ムーンライトシンドローム　恐怖新聞　DARK SEED　厄痛

暴　壊しまくりの暴れまくり、ストレス発散には一番！

鉄拳2　パンツァーバンディット　闘姫伝承　ストリートファイターEX Plusα　サイキックフォース　ポエド
モータルコンバットⅢ　クラッシュ・バンディクー2　攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～　アーマードコア
レイストーム　Destruction Derby 2　ランナバウト　Zガンダム　タイムクライシス　ブラッドファクトリー
新日本プロレスリング闘魂烈伝2　FIGHTING ILLUSION K－1 REVENGE

麗　プレイヤーを釘付けにする極上PSグラフィック

ファイナルファンタジーⅦ　グランツーリスモ　フロントミッション・オルタナティヴ　ソウルエッジ　ABE a GOGO
テイルズ オブ デスティニー　MOON　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～　サイキックフォース　マリーのアトリエ
ポリスノーツ　RIVEN　クーロンズゲート～九龍風水傳～　リング オブ サイアス

楽　テクニック無用！ ボタンを押す楽しさこそすべて！！

パラッパラッパー　イワトビペンギン ロッキー×ホッパー　子育てクイズマイエンジェル　電車でGO！　レイストーム
みんなのGOLF　ハイパーオリンピック インアトランタ　チョロQ2　レシプロヒート5000　ガンバレット
あすか120％エクセレント　クールボーダーズ2　進め！対戦ぱずるだま　ポイッターズポイント　ホーンドアウル
パンツァーバンディット　ドキドキ告白大作戦QUIZ　出たなツインビーヤッホー！　DX人生ゲームⅡ
クラッシュ・バンディクー2　まじかるで～と　なないろDREAMS虹色町の奇跡　クエスト・フォー・フェイム
蒼穹紅蓮隊 黄武出撃　ロッククライミング

愛　与えられるものではなく、誰かに捧げるためのもの

ときめきメモリアル　ときめきメモリアルドラマシリーズ『虹色の青春』　あやかし忍伝　みちのく秘湯恋物語
フリートークスタジオ　エーベルージュカルネージハート　闘神伝シリーズ　がんばれ森川君2号　リフレインラブ
トゥルーラブストーリーR　NOëL　アーマードコア

倣　現実と虚構の狭間で苦戦するゲームソフト

グランツーリスモ　みんなのゴルフ　実況パワフルプロ野球'97開幕版　実況Jリーグ ウイニングイレブン'97
ハイパーオリンピック・イン・ナガノ　スマッシュコート　フィッシュアイズ　パネルクイズアタック25　ツインゴッデス
加藤一二三九段 将棋倶楽部　闘牌伝アカギ　プロ麻雀 極PLUS　モータルコンバット3 首都高バトルR　童夢の野望
BOXER'S ROAD　FORMULA1'97　ロッククライミング　TOTAL NBA'96　名車列伝 Greatest'70s

究　苦行の果てに開かれる至高の瞬間を求めて

I.Q. 謎王　ファイナルファンタジータクティクス　ダービースタリオン　海腹川背・旬　グランツーリスモ
レイストーム　蒼穹紅蓮隊 黄武出撃　ハイパーオリンピック・イン・ナガノ　ストリートファイターEX Plusα
フロントミッション・オルタナティヴ　パネルクイズアタック25　チョコボの不思議なダンジョン　アインハンダー
ダムダムストンプランド　ぷよぷよSUN決定盤　Jリーグ実況ウイニングイレブン3　電車でGO！

ギャルゲー座談会
My Life is ギャルゲー

電脳暗黒街秋葉原
ゲーム系ショップツアー

このビデオを見ろ！ ［プレイステーション編］

9784796693660
ISBN4-7966-9366-1
C9476 ¥714E
1929476007148
雑誌65982-33
定価：本体714円+税

郵便はがき

恐縮ですが切手を貼ってお出しください

102-8418

東京都千代田区一番町25

㈱宝島社

愛読者カード係 行

キリトリ線

郵便番号 □□□-□□□□

※読みにくい地名・お名前には必ずふりがなをおふりください

フリガナ

ご住所

フリガナ

お名前

年齢

性別 男・女

●ご職業

①学生(学校名：　　　　　　) ②会社員 ③公務員 ④農林漁業 ⑤自家営業 ⑥医師 ⑦自由業 ⑧教員 ⑨会社役員 ⑩工員・店員 ⑪主婦 ⑫無職 ⑬その他＝

●ご購入の動機

①TVCMを見て ②新聞広告を見て ③雑誌広告を見て ④書評を読んで ⑤人からすすめられて ⑥人から贈られて ⑦書店で内容を見て ⑧小社からの案内を見て ⑨その他＝

●本誌のほかにご購読されいるゲーム雑誌名

●ご購読されている雑誌名(ゲーム雑誌以外)

●小社刊行物でこれまでにお読みのものがあれば書名をお書きください

●誌名　別冊宝島366 このゲームすごい! '98　プレイステーション編

●あなたのお持ちのゲーム機を教えてください

①プレイステーション　②セガサターン　③NINTENDO64　④スーパーファミコン
⑤ゲームボーイ　⑥その他＝

●あなたがもっともよく遊ぶゲーム機を教えてください

①プレイステーション　②セガサターン　③NINTENDO64　④スーパーファミコン
⑤ゲームボーイ　⑥その他＝

●最近プレイしたなかで、面白かったゲームタイトルとその理由を教えてください

ゲームタイトル（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

キリトリ線

●本誌について、面白かった企画・つまらなかった企画を教えてください。また、本誌についてのご意見、ご感想をご記入ください

面白かった（　　　　　　　　　　　）つまらなかった（　　　　　　　　　　　）